Año 1 No. 9
PRECIO PACTO
$6,000 M.N.



Nintendo®

CURSO NINTENSIVO:
CASTLEVANIA II
-BELMONT REVENGE-

ESPECIAL DE:
STREET FIGHTER II

ENTREVISTA A:
GRACIELA MAURI



TODO ACERCA DEL CES DE VERANO

CURSO NINTENSIVO:
MEGA MAN 4

Así es la gente Panam

incansable.

Por eso usa tenis Panam. Y además porque son cómodos, de moda y más durables; por su calidad, su precio...¡ah! y por ser Panam, los tenis con mayor variedad de diseños y colores.

¡Para usar siempre y en todas partes!



tenis
PANAM[MR]



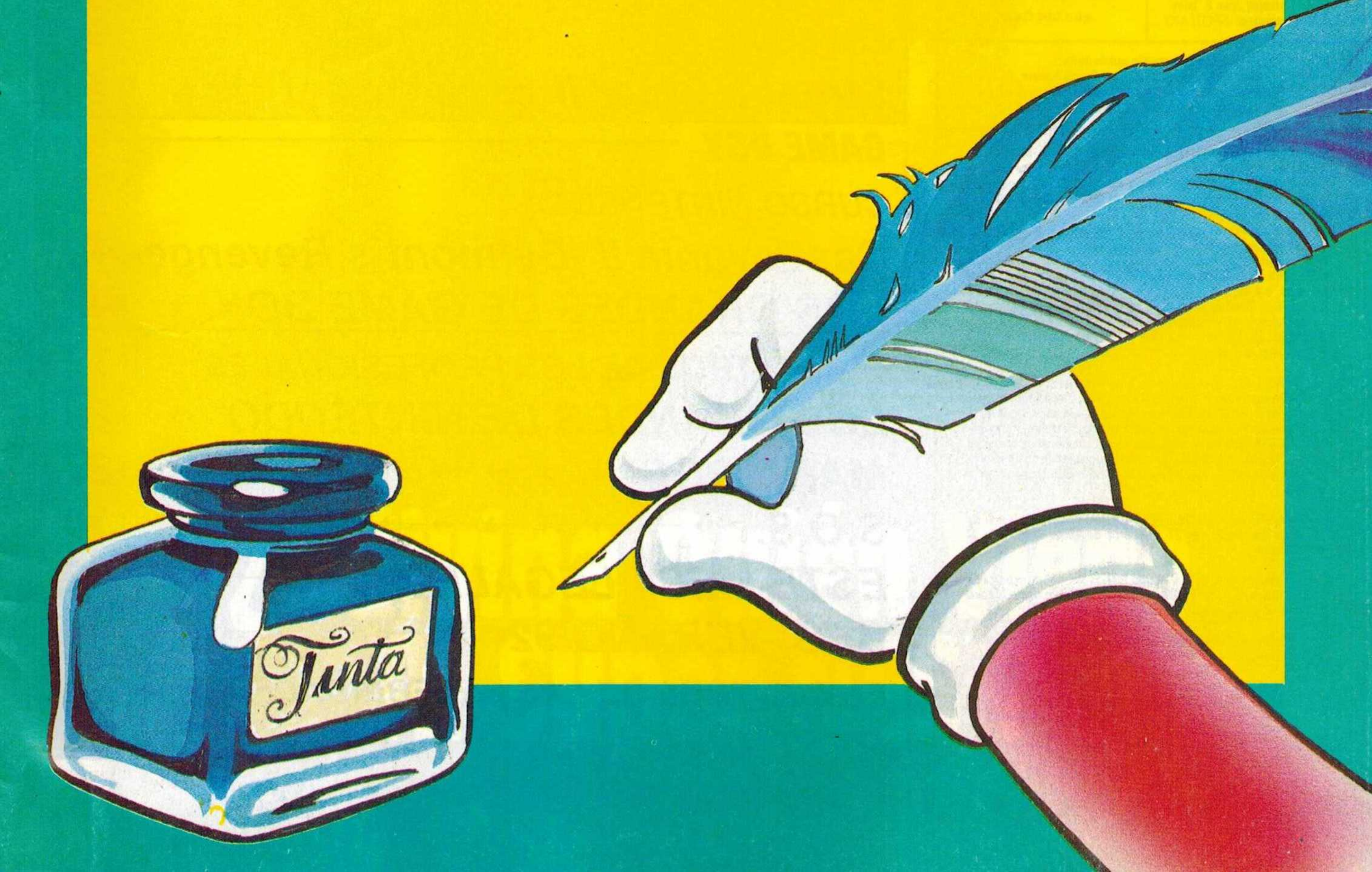
EDITORIAL

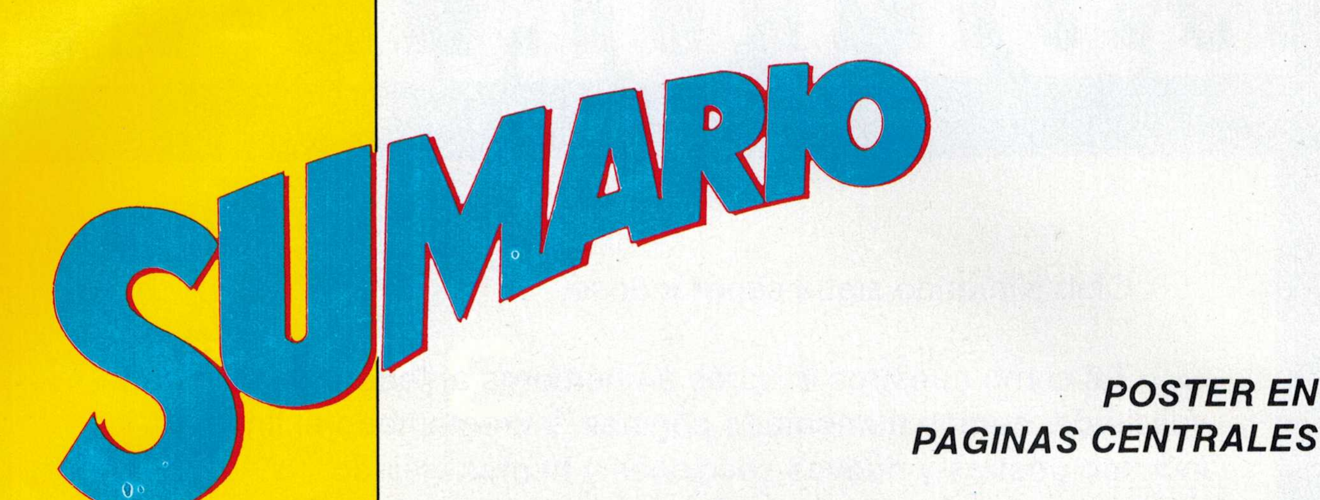
Club Nintendo sigue superándose.

Tal como nuestros lectores en números anteriores nos lo han solicitado, hemos aumentado páginas, incrementado el tiraje, incluído pósters y nuevas secciones y hemos viajado continuamente para conocer lo que viene en videojuegos.

Ahora Club Nintendo ha adquirido un nuevo equipo para ilustrar con una mucho mejor calidad todo lo referente a Game Boy y tú lo notarás en el Curso Nintensivo de Castlevania II Belmont´s Revenge que incluimos en este número.

De esta forma agradecemos que hayas hecho de Club Nintendo tu revista favorita.





POSTER EN PAGINAS CENTRALES



CLUB NINTENDO
Año 1 No. 9 Agosto 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: SPOT/ AXY

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92
Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

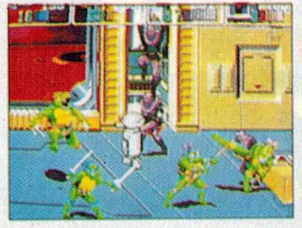
PRINTED IN MEXICO



¿Adivina Quién Viene Al Super NES™?

Las Tortugas Viven Los Mejores Tiempos De Sus Vidas.

Cowabunga, los intrépidos amigos ninja, es TMNT IV Turtles in Time para el Súper NES. Los 4 fabulosos héroes han sido traídos directamente del segundo juego de Arcadia. Y de pilón algo sensacional: ahora también puedes luchar caparazón contra caparazón para saber definitivamente cuál reptil es el mejor de todos. Explora los 10 explosivos niveles que presentan sorprendentes gráficos 3-D. Tú tienes nueve tortumovimientos de ataque incluyendo Catapulta, Bala de cañón y Bulldozer. El vertiginoso viaje por el tiempo te lleva A.C., D.C. y A.C. otra vez. Pero no olvides tu misión: encontrar a Abril O'Neal (fiu, fiu) y encontrar la Estatua de la Libertad robada antes que Shredder la convierta en un mega ornato de jardín. Así es que alcanza tu total tortugosidad y lógralo!





KONAMI®

◄ Chécate esto. Escenas de Arcadia a la izquierda, escenas de Super NES a la derecha. ¡Son tortugamente iguales! ¿A poco no son sorprendentes los chavos de Konami?


El rayo teletransportador de Shredder te mandará por la historia incluyendo los peligrosos días de los piratas. En este caso es Bebop y Rocoso usando sus trajes y aretes.
Transpórtate a la era prehistórica donde los Foot Soldiers vuelan en Pterodáctilos y montan Tiranosaurios convertibles.
Conviértete en un picudísimo manejador nocturno en tu disco a toda velocidad y derrota a Krang en el año 2020.
Abolla caparazones y egos en el 2 player Versus mode donde el mejor en 3 rounds demostrará por vez primera cuál es la mejor tortuga.
Lucha por salvar tu piel en el nada confiable tren del siglo 19 por el salvaje oeste. Derrota a Lagartón y tal vez puedas hacerte unos zapatos de cocodrilo.
TURTLES IV
TURTLES IN TIME
Nintendo
KONAMI
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Yo me considero un jugador regular, pero gracias a la dedicación y empeño que pongo en los juegos he llegado a acabar como 15 (Tortugas II, Power Blade, Double Dragon II, etc.) Yo soy muy desesperado y antes al perder me enojaba, pero comprendí que para dominar un cartucho uno debe ser paciente. Ahora mejor al perder trato de buscar mi error y corregirlo. Por otra parte, gracias a que soy un buen estudiante de inglés, leo el instructivo y lo que aparece en la pantalla. Así le entiendo más a los cartuchos que juego.

Ricardo J. Armenta Omaña
Méx. D.F.

En números anteriores ya hemos comentado lo importante que es no desesperarte y no dejar que una máquina te haga enojar. Ningún cartucho de Nintendo, Súper Nintendo o Game Boy está programado para no ser superado. Incluso los más avanzados programas de ajedrez, por ejemplo, pueden ser superados por los expertos.
En Castlevania II de Game Boy, que tú podrás ver en este número, verás una técnica desarrollada por AXY para que jefes muy difíciles sean derrotados sin que siquiera te toquen. Respecto a lo que nos comentas de comprender el juego, definitivamente nosotros también lo consideramos muy importante para saber qué es realmente lo que estás jugando, por qué, qué tienes que hacer, etc.



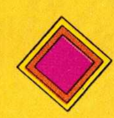
Si golpeas a la cabeza justamente cuando te dispara no perderás absolutamente nada de energía.



Cuando acabé Mega Man 4 vi que el Dr. Wily volvió a escapar. Esto da a entender que habrá Mega Man 5 pero ¿saldrá para el Nintendo o para el Súper Nintendo?. Por favor infórmenme para estar preparado.

Osiris Arriaga Rojas
Julio césar Corona Ortega
Méx. D.F..

Efectivamente se escapa y nos acabamos de enterar de que Capcom ya está trabajando en Mega Man 5, aunque todavía va a tardar a nuestro ver por lo menos 6 meses. Esta serie de Mega Man es hasta el momento un privilegio exclusivo para los jugadores de Game Boy y Nintendo, porque Mega Man 5 viene para el NES y no tenemos noticias hasta el momento de que a corto o mediano plazo salga para el Súper NES.

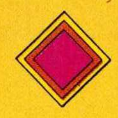


Tengo una pregunta en Super Mario Bros 3. Leí en su revista 5 del mundo 9 pero no lo entiendo y no puedo jugarlo ¿Cómo llego a este mundo?

Pablo Quintana
Guadalajara, Jal.

Hemos recibido varias cartas con la misma pregunta; la respuesta, aunque sabemos que desilusiona a muchos lectores y jugadores, es muy sencilla: El mundo 9 es el lugar donde te lleva la flauta al tocarla. El mundo 9 es un Warp Zone que te permite viajar a los mundos 2,3,4,5,6,7 y 8 dependiendo de las flautas que tengas (Ver Club Nintendo No. 1) Pero el mundo 9 no puede ser jugado como los otros 8 mundos.



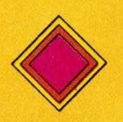


¿Hasta cuándo va a durar la Revista Club Nintendo? Si no fuera por ella no acabaría algunos cartuchos.

Sergio Alfonso R. Braunschweiger

Edo. de Méx.

Videojuegos Nintendo hay para muchos años; es decir, que tenemos la información asegurada. Mientras siga habiendo lectores, habrá Club Nintendo.



Tengo 17 años y además de felicitarlos por la calidad y lo interesante de la revista quiero preguntarles sobre el nuevo aparato CD ROM y si C. Itoh lo traerá a México y por otro lado preguntarles su opinión sobre el cartucho de Lemmings.

CARLOS E. CHAVEZ FLORES

Guadalajara, Jal.



Respecto a tu primera pregunta nos han llegado muchas cartas similares. El CD ROM, del cual hablamos en nuestra revista # 6, es un aparato que se está diseñando en Japón para ampliar aún más la capacidad del Súper Famicom, versión japonesa del Súper Nintendo. Una vez que esté lista, no hay duda de que se producirá uno igual para el Súper Nintendo o probablemente sea compatible. En cuanto esté listo, C. Itoh lo traerá a México, aunque esto será hasta 1993.



Por otra parte, Lemmings es un juego de gran creatividad que exige que el videojugador piense cómo resolver cada una de sus escenas. Definitivamente no es un juego de acción o aventuras sino un juego en el que tienes que comprender muy bien las posibilidades del juego (la capacidad que tiene un Lemming para guiar o ayudar a sus compañeros, para llevarlos a la meta) y después pensar el orden en que tienes que resolver cada nivel. A nosotros nos parece excelente.

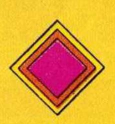


¿Cuánto tiempo debo jugar Nintendo diario?

Carlos Ricardo Guerrero

Aguascalientes, Ags.

Suponemos que nos preguntas cuánto tiempo puede estar prendido tu equipo. Realmente puede estar muchas horas prendido, aunque por otro lado te recomendamos que juegues cuando hayas cumplido con todos tus deberes, de esa forma lo disfrutarás más. Es recomendable que si tienes que interrumpir tus juegos, dejes apagada la tele y tu equipo con pausa.



Saúl y yo formamos un equipo jugando Nintendo. Al jugar observamos los movimientos que tienen los personajes, qué cosas usan, para qué sirven y... ¡a formar estrategias! Otra cosa es que nos fijamos no sólo en los gráficos, porque algunos amigos si no les gustan los gráficos dicen: "está enfadoso" y a veces me traen sus juegos porque no les entienden. Cuando nosotros los jugamos no opinamos lo mismo, al contrario ¿por qué? Porque además de fijarnos en los gráficos también nos fijamos en el tema, de qué se trata, cuál es el objetivo, etc. Por eso disfrutamos más los cartuchos.

Escribo para preguntarles por qué se borran los juegos con batería y cómo puedo salvar la información para más tarde.

D. E. PINTOR GAMBOA

México, D.F.

Los cartuchos como Zelda y Link se borran cuando reciben la energía eléctrica en forma violenta. Lo que debes hacer para evitarlo es: 1)Poner tu cartucho dentro del Nintendo o Súper Nintendo apagado. 2)Presionar el botón RESET y dejarlo así presionado. 3)Apretar el botón POWER y soltarlo. 4)Dejar de presionar el botón RESET.

Si se va la luz cuando estás jugando es muy probable que borre tu juego.

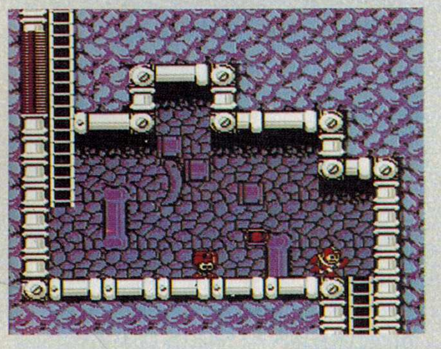
CURSO

Nintensivo

Mayor posibilidad tendrás de terminar este juego si acumulas varios tanques de energía.

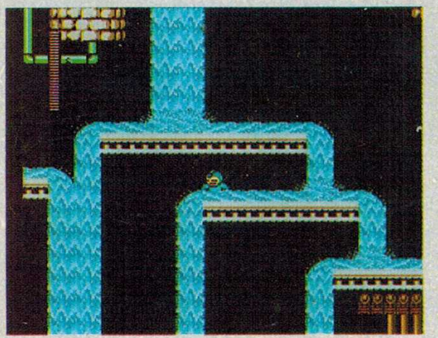
Movimientos

A	Salto (mientras más lo dejes presionado, más alto saltará).
B	Disparo (Si lo dejas presionado carga el poder de Mega Buster y lo dispara al soltarlo).
START	Aparece el menú de armas.
↓ A	Barrida



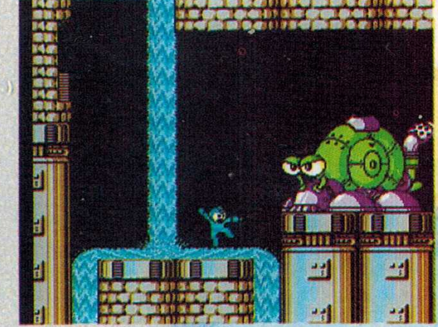
Cuando continúas un juego te respeta los tanques de energía que hayas tomado.
Al encontrarte con Fliptop acércate y aléjate para que si te da energía de arma puedas tomarla con la que necesites.

TOAD MAN

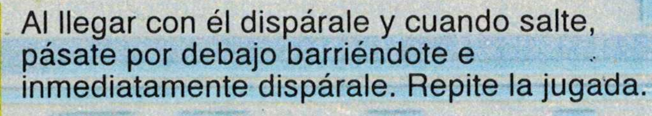


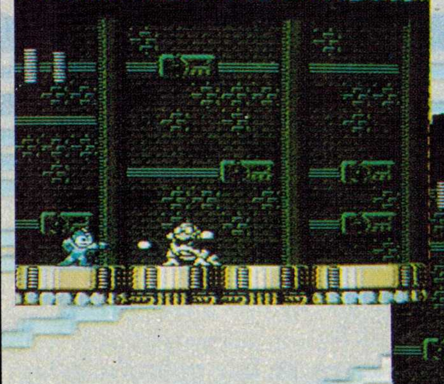
Con la primer vida encontrarás energía en donde indica la flecha.

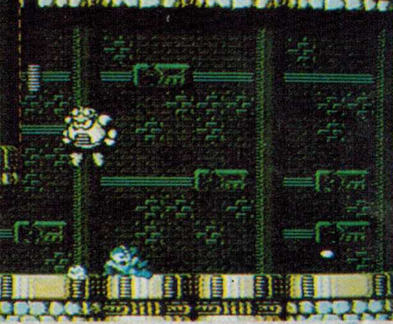
A los caracoles dispárales con Mega Buster cuando abran los ojos.

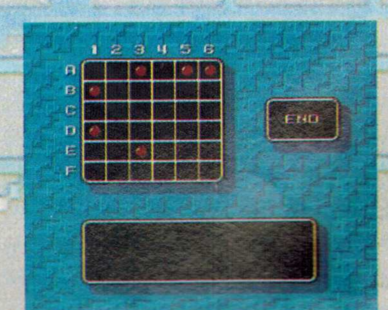


Al llegar con él dispárale y cuando salte, pásate por debajo barriéndote e inmediatamente dispárale. Repite la jugada.



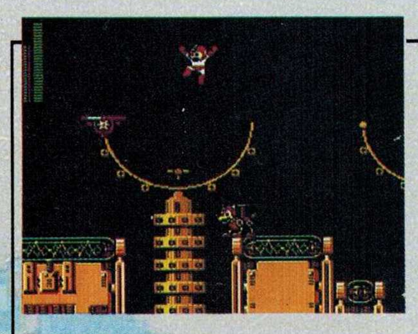




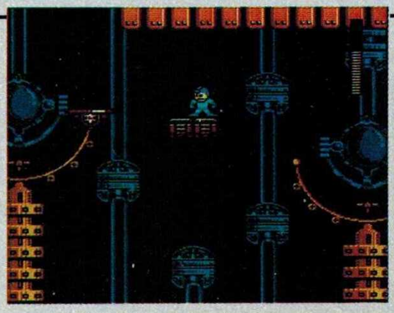


MEGA MAN 4

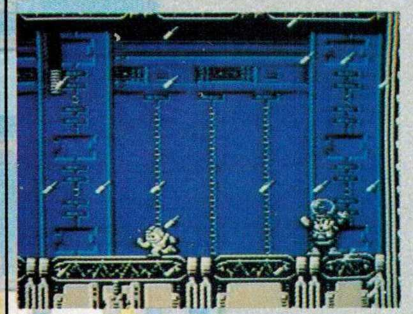
2 BRIGHT MAN



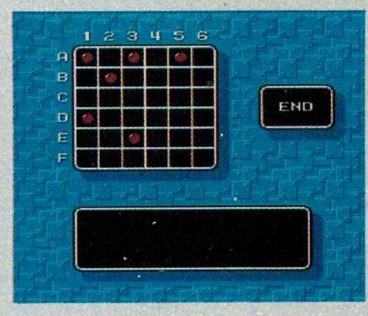
Al regresar salta con ayuda de Rush Coil.



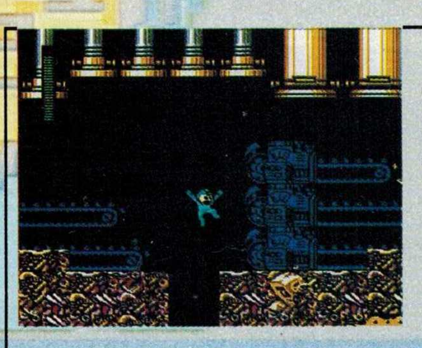
Pasa las primeras 5 bases sin pararte; al llegar a la plataforma fija deja que pasen las balas.



Al entrar dispara con el arma de Toad Man sin parar y manténte lejos de él.



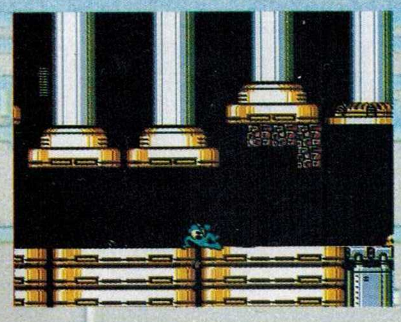
5 DUST MAN



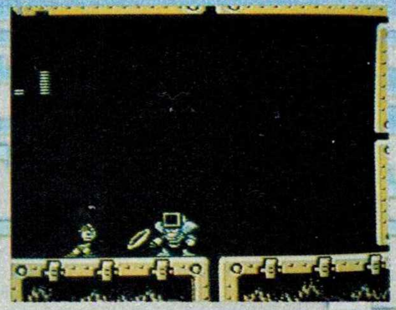
Colócate en la orilla y dispara. Después de eliminar al enemigo, salta.



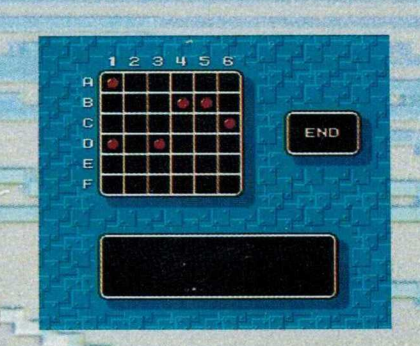
Utiliza el arma de Bright Man para congelar a los enemigos y pasar fácilmente.



Antes de pasar esta parte elimina todos los bloques que te estorben.



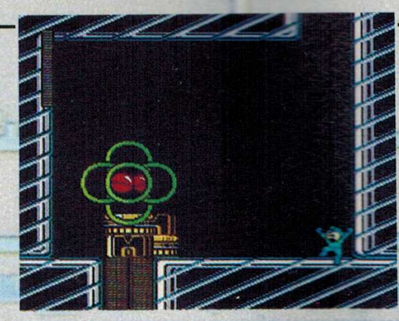
Dispárale con el arma de Ring Man y cuando te dispare salta alto sin moverte.



RING MAN

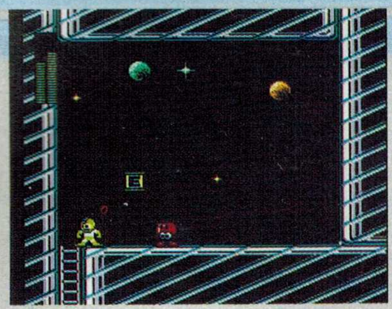
Dispárale a la columna para que baje la plataforma y puedas eliminar al hipopótamo; también puedes eliminar sus misiles.

Dispárale al enemigo pero colócate pegado a la derecha para que no te toque.

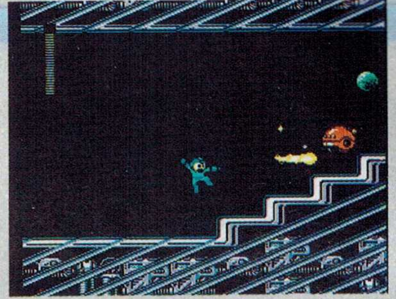




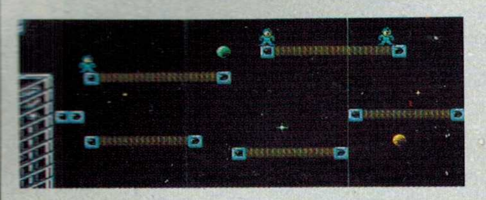
Aquí utiliza el arma de Toad Man varias veces, de preferencia cuando los misiles estén saliendo.



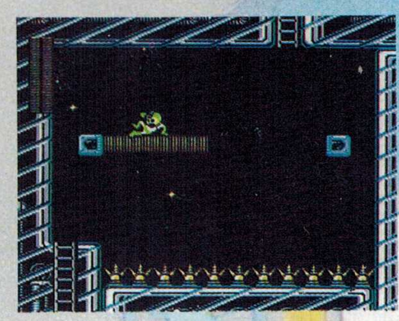
Ponte el arma de Toad Man por si te dan energía de arma.



A estos enemigos elimínalos con Mega Buster.



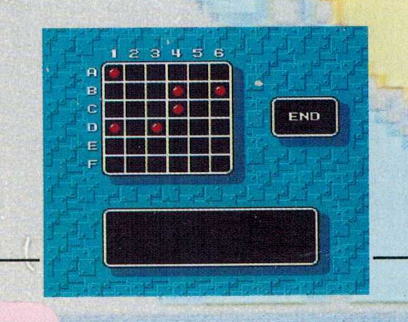
Cuando la barra se mueva da un salto alto hacia el frente al estar en la orilla.



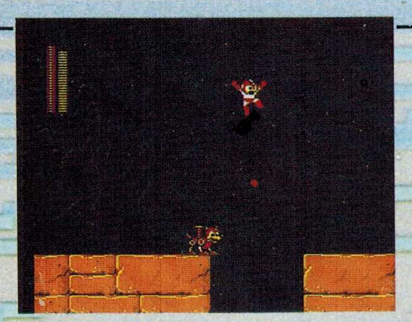
Al caer en la barra muévete a la izquierda y bárrete; después cambia el arma de Toad Man y baja por las escaleras. Cuando la pantalla suba quédate en la escalera y dispara con el arma de Toad Man.



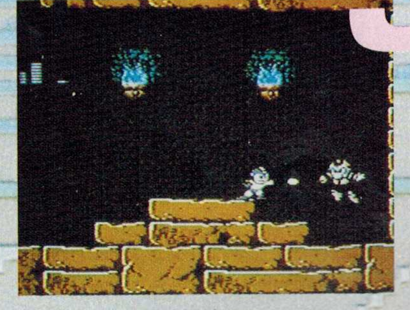
Al llegar, salta sus disparos y carga el arma de Pharaoh Man y cuando estés seguro dispárale.

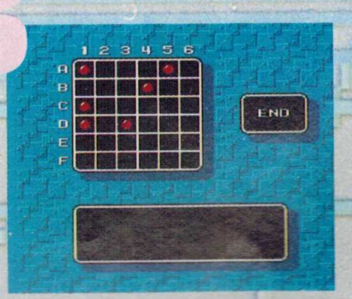


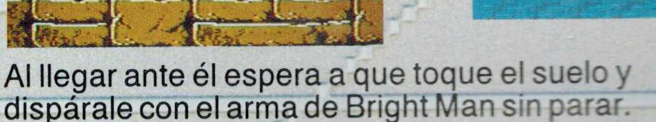
PHARAOH MAN



Salta con ayuda de Rush Coil y más adelante encontrarás el "Ballon Adaptor".







Al llegar ante él espera a que toque el suelo y dispárale con el arma de Bright Man sin parar.

SKULL MAN



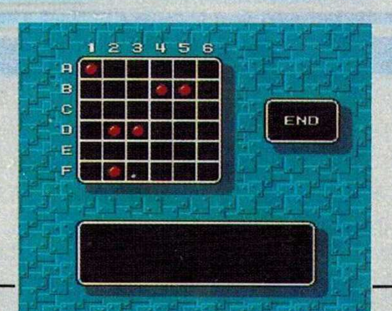


A este enemigo destrúyelo con Mega Buster.

Utiliza Balloon para pasar.

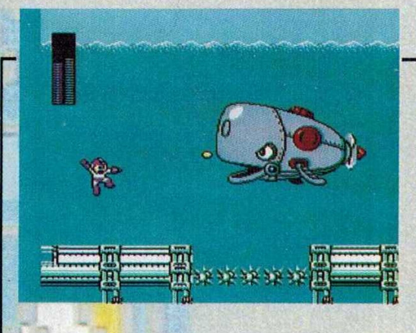


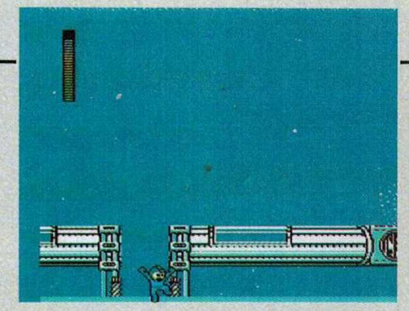
Dispárale con el arma de Dust Man mientras no se esté protegiendo con las calaveras que giran; cuando se acerque salta hacia atrás y sigue disparándole.



Puedes regresar cuantas veces quieras a la escena para tomar los dos tanques de energía, y al llegar al final te sacará de la escena sin que te enfrentes al jefe. Repite la jugada hasta acumular 9 tanques.

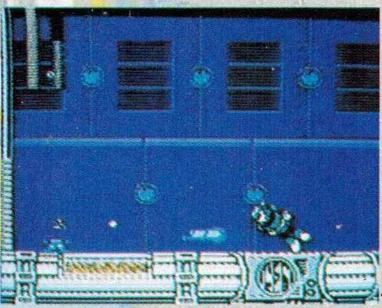
DIVE MAN



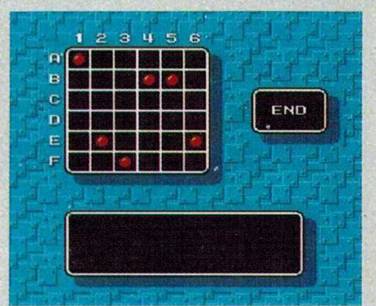


Con las ballenas utiliza el arma de Brigth Man para dispararles sin que te ataquen.

Salta el hueco y déjate caer pegado al lado derecho y no te muevas; en el fondo encontrarás el "Wire".

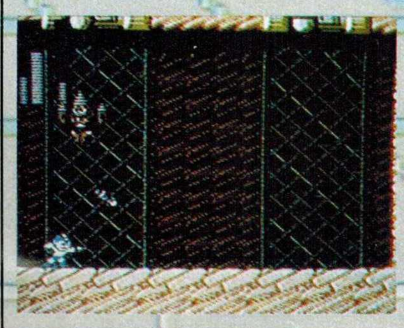


Dispárale con el arma de Dust Man o Mega Buster y cuando se lance contra ti da un gran salto para que él se pase por debajo. Al ir cayendo da un pequeño salto para alejarte de él y sigue disparándole. Utiliza los tanques de energía si es necesario.

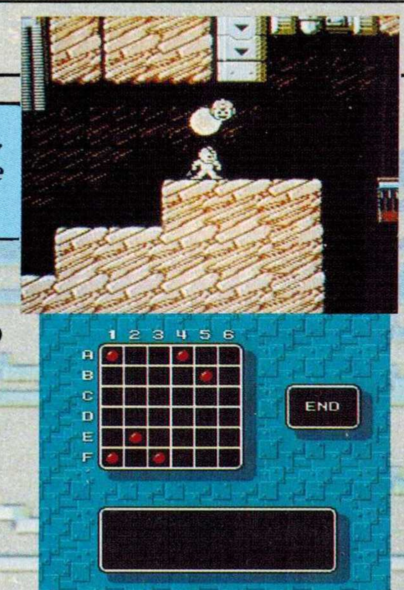


DRILL MAN

Con el arma de Pharaoh Man colócate al lado izquierdo de donde caen rocas, de tal manera que cuando la roca se estrelle dos trozos se eliminen arriba de ti y caigan premios. Si eres paciente puedes obtener 9 vidas. *AXY*



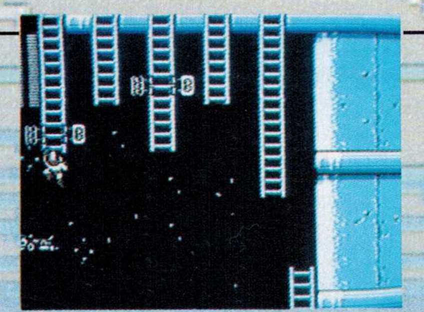
Cuando se entierre no te quedes quieto porque él saldrá debajo de ti. Dispara cerca de él con el arma de Dive Man, salta sus disparos y no dejes de disparar pues los misiles que lanzas lo seguirán.



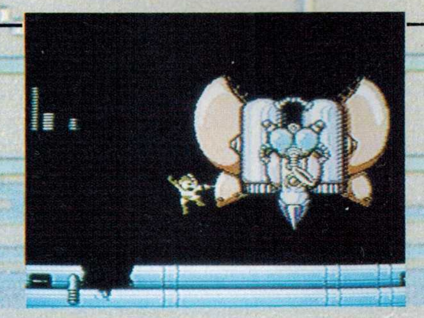
Antes de entrar al castillo del Dr. Cossack recuerda llevar 8 tanques de energía.



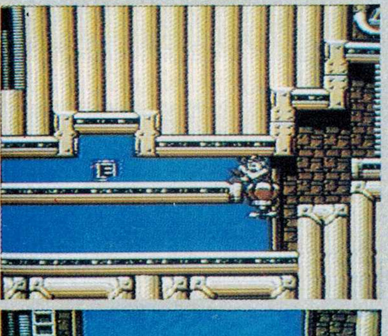
A los enemigos que te lanzan huesos elimínalos con Mega Buster. Luego acércate a las orillas saltando y elimina el enemigo que sale del hoyo y después salta.



Aquí utiliza a Rush Jet pero súbete en él cuando el enemigo de la izquierda vaya hacia abajo.



Al jefe dispárale con el arma de Ring Man al punto rojo que tiene al centro.



Al llegar a la última base salta varias veces y mueve el control hacia adelante para caer en el pasillo. Para tomar el tanque de energía utiliza un Balloon y bárrete.

Al llegar al jefe permanece en la base de la izquierda, después utiliza el arma de Dive Man rápidamente y cuando se termine usa el arma de Ring Man.



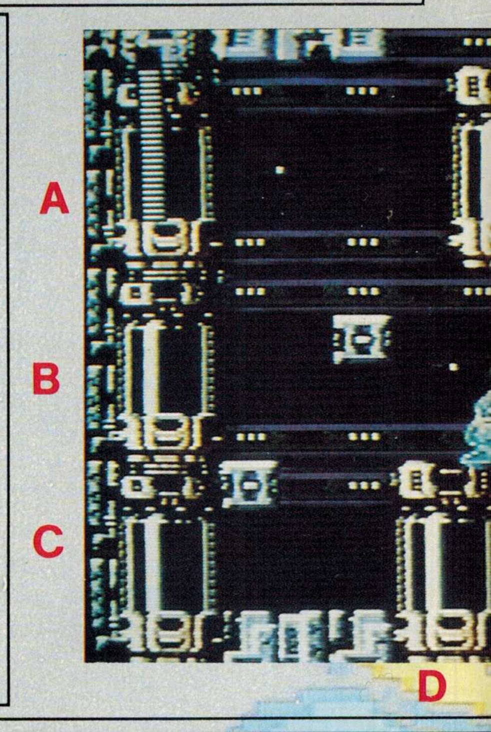
Utiliza el arma de Drill Man para eliminar las sierras.



A

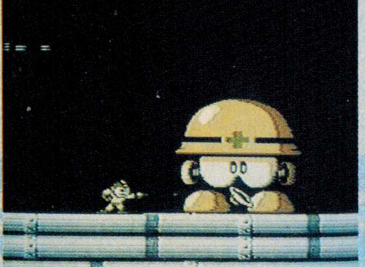
B

C

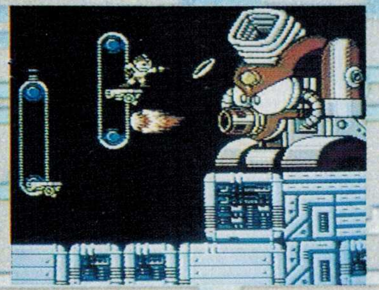


D

El orden no importa, de preferencia enfréntate a los fáciles cuando te falte energía. Recuerda utilizar la técnica que usaste anteriormente.

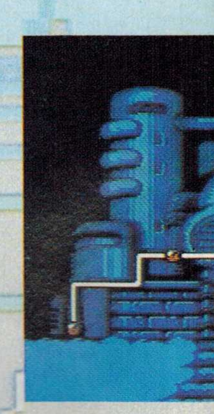


Cuando el jefe no se cubra con el casco, utiliza el arma de Ring Man.



A este jefe es fácil eliminarlo utilizando rápidamente el arma de Ring Man desde la segunda plataforma.

A.- Drill Man con el arma de Dive Man
B.- Bright Man con el arma de Toad Man
C.- Skull Man con el arma de Dust Man
D.- *Dive Man con el arma de Dust Man o Mega Buster
E.- *Toad Man con el arma de Drill Man (fácil).
F.- Dust Man con el arma de Ring Man (fácil).
G.- Ring Man con el arma de Pharaoh Man
H.- Pharaoh Man con el arma de Bright Man (fácil).
*Antes de entrar a cualquiera de estos dos lugares, carga Mega Buster, métete y suelta el botón para que dispare inmediatamente al jefe.

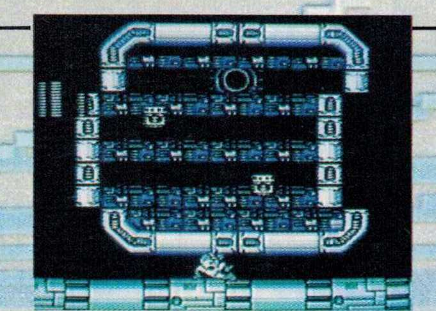


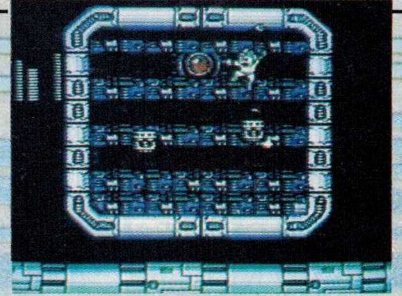
DR. COSSACK

Al comenzar regrésate y encontrarás un tanque de energía oculto en la nieve.

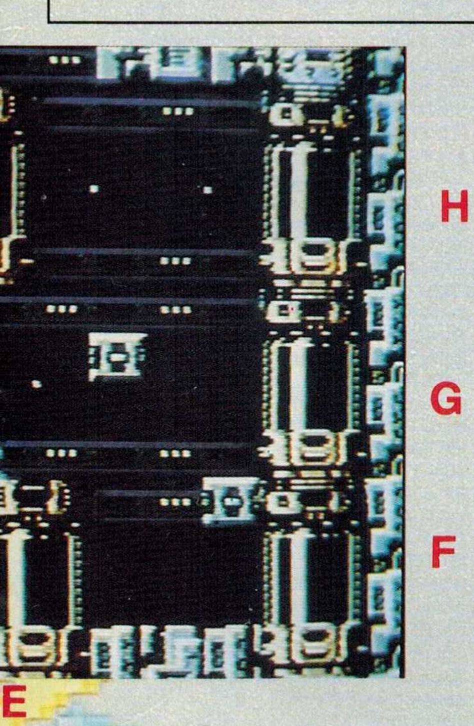


Donde caen estas calaveras puedes recargar energía para ti o tus armas.



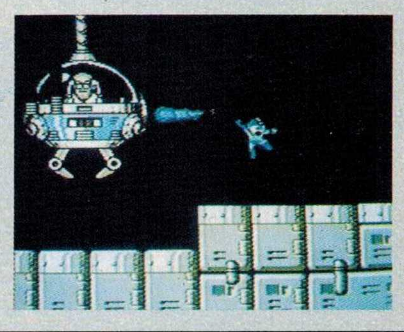


Al llegar al jefe bárrete para evitar que te atrape en una orilla; cuando se mueva lentamente súbete para quedar dentro del cuadro y dispárale al punto rojo con el arma de Dust Man, pero muévete de un lado a otro para eludir sus disparos.

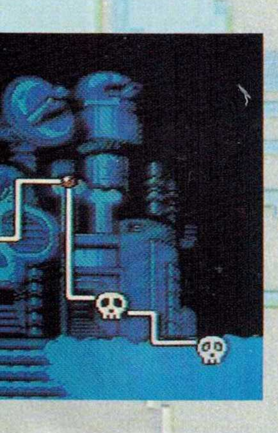


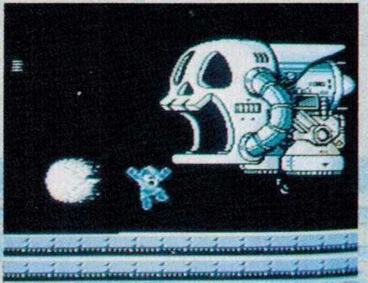


Si tomas el camino de arriba encontrarás una vida y por el camino de la derecha encontrarás un tanque de energía.

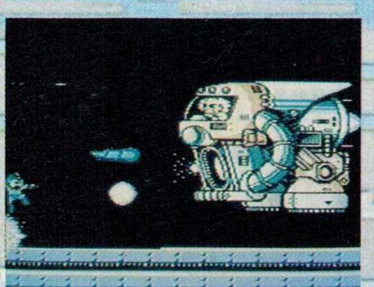


Al llegar con el Dr. Cossack dispárale con Mega Buster o con el arma de Ring Man; cuando se acerque pásate por debajo barriéndote para que no te agarre.





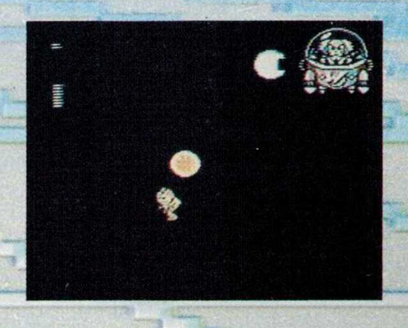
Colócate donde indica la foto y carga Mega Buster; espera a que el Dr. Wily dispare 3 veces para que saltes y dispares. Repite la jugada.



Cuando cambie la nave del Dr. Wily, pégate a la orilla izquierda y esquiva sus disparos saltando y disparando con Mega Buster a la esfera.

CONFRONTACION FINAL

Cuando se unen los puntos se forma un disparo que se lanza contra ti, esquívalo. En ese momento puedes ver en qué lugar se encuentra el Dr. Wily; dispárale con el arma de Pharaoh Man, de preferencia cargando poder.





Tal como lo prometimos desde este número empezamos a publicar "EL SALON DE LA FAMA", con todos los súper-récords.
Sigue envíando tus récords acompañados de una fotografía lo más clara posible a la sección Los Récords, revista Club Nintendo: Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

ASTYANAX
JUAN CARLOS AGUILAR L.
VICTOR ROSALES
ADVENTURES IN MAGIC KING DOWN
MIGUEL A. ESPARZA CABRERA
ADVENTURE ISLAND II
FERNANDO OJEDA RUIZ
BATTLETOADS
BENJAMIN LOPEZ BARRERA
RODRIGO CHAVEZ PADILLA
ISRAEL MARIN FLORES
FERNANDO OJEDA RUIZ
J. EDMUNDO GONZALEZ HERRERA
BATMAN
EMMANUEL TORRES
CABAL
HECTOR S. GUTIERREZ R.
CASTLEVANIA II
JESSICA I. MARTINEZ REYES
MIGUEL ANGEL ESPARZA CABRERA
CASTLEVANIA IV
OSCAR E. VELAZQUEZ MERO
ERNESTO PEÑA SANCHEZ
CONTRA
HECTOR S. GUTIERREZ R.
GENARO GONZALEZ SANTIBAÑEZ
FERNANDO OJEDA RUIZ
CONTRA III
RAMON RIVAS ROSALES
J. GERARDO ROSAS GAMBOA
J. LUIS MONTER SANABRIA
GENARO GONZALEZ SANTIBAÑEZ
FERNANDO OJEDA RUIZ
CAPTAIN AMERICA AND THE ADVERGERS
EMMANUEL TORRES
DREAM MASTER
VICTOR H. RUIZ CHARLES
RAUL JIMENEZ LEAL
DOUBLE DRAGON
VICTOR ROSALES
FERNANDO OJEDA RUIZ
JOSE E. GONZALEZ HERRERA
DOUBLE DRAGON II
JULIO AXEL COLUNGA
JORGE DOROTEO CORONA
JOSE ANGEL ALARCON RUIZ
EMMANUEL TORRES
JOSE E. GONZALEZ HERRERA
OMAR GALICIA GONZALEZ
DOUBLE DRAGON III
JULIO AXEL COLUNGA
JAIME LEONEL ZAVALA PADILLA
RODRIGO CHAVEZ PADILLA
HECTOR G. MEJIA MANCISIDOR
OMAR GALICIA GONZALEZ
JOSE E. GONZALEZ HERRERA
FERNANDO OJEDA RUIZ
DUCK TALES
ZAIRE I. GARCIA MACIAS
HECTOR G. MEJIA MANCISIDOR
DANIEL DE ALBA RODRIGUEZ
GI-JOE
ERIC MARIN FLORES
VICTOR ROSALES
EMMANUEL TORRES (3era. vuelta)
GALACTIC CRUSADER
VICTOR H. RUIZ CHARLES
GOAL!
ROBERTO MARTINEZ MALAGON
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOSA DURAN
FLINTSTONES
ANGEL A. VERDUZCO J.
VICTOR HUGO CUSPINERA CONTRERAS
ROBERTO MARTINEZ MALAGON
JOSE DE J. Y MIRNA JIMENEZ MARTINEZ
JOSE M. GUILLEN CONTRERAS
OSCAR RODRIGUEZ ALVAREZ
FINAL FIGHT
JOSE GERARDO ROJAS GAMBOA
JOE & MAC
GENARO GONZALEZ SANTIBAÑEZ
JOSE ANGEL ALARCON R.
KUNG FU
ANGEL A. VERDUZCO J.
LOLO II
RAFAEL MACIEL REGALADO
MONSTER IN MY POCKET
HECTOR G. MEGIA MANCISIDOR
MEGA MAN 2
ANGEL A. VERDUZCO J.
MEGA MAN 3
ZAIRE I. GARCIA M.
VICTOR ROSALES
EMMANUEL TORRES
MEGA MAN 4
ZAIRE I. GARCIA M.
HECTOR S. GUTIERREZ R.
GUILLERMO GUZMAN A.
NIGHTMARE ON ELM STREET
VICTOR ROSALES
NINJA GAIDEN II
EMMANUEL TORRES
FERNANDO OJEDA RUIZ
PILOTWINGS
JOSE CARLOS ALVAREZ
PUNCH OUT
JAVIER ROMAN TORRES
VICTOR ROSALES
PIT FIGHTER
OMAR GALICIA GONZALEZ
FERNANDO OJEDA RUIZ
RESCUE RANGERS
ADRIAN GOMEZ BLANCO
DANIEL DE ALBA RODRIGUEZ
ROBOCOP I
EMMANUEL TORRES
FERNANDO OJEDA RUIZ
SUPER MARIO LAND (G.B.)
DANIEL DE ALBA RODRIGUEZ
SUPER MARIO BROS 1
HECTOR S. GUTIERREZ R.
DANIEL DE ALBA RODRIGUEZ
SUPER MARIO BROS 2
JESSICA I. MARTINEZ REYES
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOSA DURAN
JORGE DOROTEO CORONA
VICTOR ROSALES
SUPER MARIO BROS 3
BENJAMIN LOPEZ BARRERA
ERNESTO MENDOZA CRUZ
ISMAEL EUSEBIO ALCANTARA
JAVIER HILARIO SANCHEZ
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOSA DURAN
JORGE DOROTEO CORONA
SUPER MARIO WORLD
JUAN MANUEL GOMEZ ENRIQUEZ
MARY Y MARCO ESCAMILLA RAMOS
JOSE GERARDO ROSAS GAMBOA
ERNESTO PEÑA SANCHEZ
ANGEL DELGADO PEREZ
SERGIO D. SALINAS P.
JORGE, MARCELO Y ALEJANDRO LECHUGA GONZALEZ
RODRIGO CONDE SOLIS
STAR WARS
EMMANUEL TORRES
SUPER ADVENTURE ISLAND
FERNANDO OJEDA RUIZ
OMAR GALICIA GONZALEZ
SUPER SPIKE V. BALL
OSCA RODRIGO ALVAREZ
SIMPSONS I
FERNANDO OJEDA RUIZ
SIMPSONS II
ANGEL, RAUL Y MARIO A. BENITEZ MIRANDA
DAVID VALLE ASCENSIO
CESAR A. GARCIA CAMACHO
SUPER C
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOZA DURAN
JORGE DOROTEO CORONA
HECTOR G. MEGIA MANCISIDOR
EMMANUEL TORRES
FERNANDO OJEDA RUIZ
GENARO GONZALEZ SANTIBAÑEZ
TALE SPIN
EMMANUEL TORRES
TERMINATOR
ZAIRE I. GARCIA MACIAS
TINY TOON
ROBERTO MARTINEZ MALAGON
HECTOR MEJIA MANCISIDOR
VICTOR ROSALES
TOM Y JERRY
RAUL JIMENEZ LEAL
VICTOR ROSALES
T.M.N.T. II
MIGUEL GRACIA PIMENTEL
ROBERTO MARTINEZ MALAGON
ZAIRE I. GARCIA MACIAS
HECTOR S. GUTIERREZ R.
OMAR GALICIA GONZALEZ
JOSE EDMUNDO G. HERRERA
EMMANUEL TORRES
T.M.N.T. III
BENJAMIN LOPEZ BARRERA
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOSA DURAN
THE LEGEND OF ZELDA
RAFAEL MACIEL REGALADO
THE LITTLE MERMAID
H. GABRIEL MEJIA MANCISIDOR
WORLD CUP
ADRIAN GOMEZ BLANCO
OSCAR RODRIGO ALVAREZ
VICTOR ROSALES
ZELDA III
RAMON RIVAS ROSALES

SALON DE LA FAMA

* SUPER MARIO BROS............9'999,800
ANGEL ANTONIO VERDUZCO J.

* TIGER-HELY..............................261,800
MANUEL FERNANDO GUZMAN

* CONTRA.................................5'571,800
VICTOR ROSALES



¡La carpeta con tecnología más avanzada!
Carpetas
Scribe
MR
SUPER
• CON NUEVO SISTEMA DE DISCOS DE UNION PARA DESPRENDER Y COLOCAR LAS HOJAS SIN QUE SE DAÑEN.
• ACABADO ULTRAFINO PARA MAYOR PROTECCION Y DURABILIDAD.
Scribe
SUPER
Scribe
MR
SUPER



Los retos de Mario

019 ZELDA -A Link to The Past-
¿Cómo puedes hacer para que Link, aunque ya tenga todos los implementos, no pueda utilizar nada?



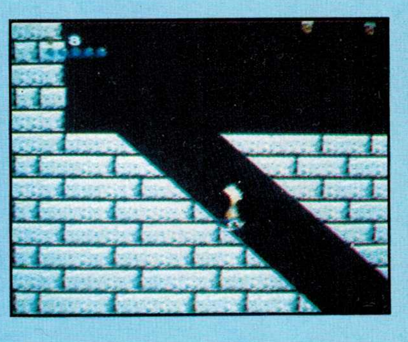


020 Street Fighter II
Esta es la imagen que sale al terminar Street Fighter II sin perder un sólo round. ¿Qué se oye al presionar Start?

RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

015 Bart vs. The World
¿Cómo logras que las puntas de las bases donde está parado Bart se pongan de color gris?





Para lograrlo debes irte por el camino de la derecha (donde está la base móvil), para llegar a las pequeñas puntas de madera, luego regresar por el camino de la izquierda y bajar nuevamente a las bases. También sale, pero no siempre, si al llegar a las bases te regresas todo lo que puedas a la entrada de la pirámide. **Contestó correctamente:** AARON ENRIQUE TRUJILLO

016 Super Mario Bros 2
¿Cómo logro llegar aquí con el vegetal pequeño?
Tienes que poner una poción donde hay vegetales chicos, entrar al lado inverso y justamente cuando el tiempo te saca de ahí desentierra un vegetal y aparecerá sobre ti cuando estés en la escena normal. Ahora regrésate a la primer puerta y métete. Esto no es fácil, necesitas intentarlo varias veces.
Contestaron correctamente: OMAR FERNANDEZ FARFAN + JOSE RAMON AVILA MARTIN + FELIPE DE JESUS RAMIREZ MOTA + FERNANDO RUIZ MORALES + JOEL TALAVERA C.

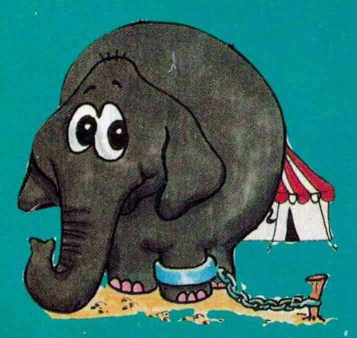
RETO 013
JOSE FROYLAN LAGUNAS G. + ROBETO CARLOS VEGA AGUIRRE + TERMINATOR + VIRGILIO CASTILLO C. + AARON ENRIQUE TRUJILLO + + JAVIER RUIZ GARCIA + ALEJANDRO LARRAGOITY AYALA + LUIS ALFONSO DIAZ AGUILAR + ALFONSO AVILA MARTIN + JORGE ANTONIO ANAYA MARTINEZ + DAVID MAZARIEGOS B. + DANTE E. PARRA AREVALO + DAVID DOMINGUEZ GODINEZ + YURI ADOLFO LARA LOPEZ + ELIUD MENDOZA JIMENEZ + ENRIQUE FELIX FIGUEROA + HECTOR SALINAS + HECTOR MEJIA MANCISIDOR + LUIS ALFONSO LOPEZ CASTILLO + RENATO PERALTA R. + ISAURO GOMEZ HIDALGO + BALDOMERO FLORES + JOSE ANGEL MORALES GUILLEN + JOSE LUIS FIESCO BARRERA + JUAN PABLO HERNANDEZ A. + JAIME ALBERTO AGUILAR + MIGUEL HIDALGO DIAZ

RETO 014
MARCO A. VIDAURRI FRAUSTO + ADOLFO BUENROSTRO VARGAS + ALEJANDRO LARRAGOITY A + JORGE ANTONIO GARCIA LEPEZ + RICARDO Y ALEJANDRO MAZO SUAREZ

el control de los PROFESIONALES

por: SPOT y AXY

Había una vez un pequeño elefantito que fue comprado por un circo. Desde que llegó, el domador, al terminar sus entrenamientos, le encadenaba una pata a una estaca clavada en el piso del lugar donde el circo se presentaba. El elefantito por más fuerza que hacía, no podía liberarse de su cadena... el tiempo pasó y el elefante creció hasta convertirse en un imponente animal que siempre que terminaba su función o su entrenamiento, era nuevamente encadenado a la estaca clavada en el piso. Tú habrás oído de la gran "memoria" de los elefantes y ese fue su problema. El elefante recordaba que en su "infancia" había tratado de soltarse o jalar la estaca pero nunca lo logró, ahora que ya era un gran elefante no se imaginó que, ya grande, contaba con la fuerza suficiente para que con un tirón de su pata arrancara con facilidad la estaca... pero no lo volvería a tratar.



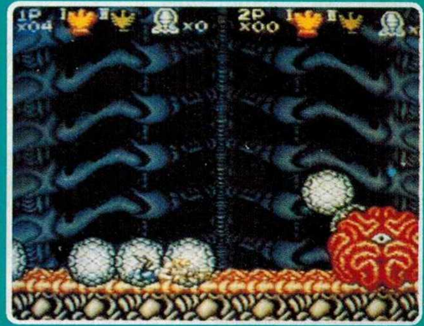
Te preguntarás por qué este par de locos te cuentan la historia de un elefantito en El Control de los Profesionales; pues es que este ejemplo nos permite hablar de algo muy importante en los videojuegos y que es "tratar lo imposible". El mundo de los videojuegos tiene la característica de que, aunque mucho puede estar basado en lo que todos vivimos y aprendemos en la vida diaria, puede crear también cosas totalmente ilógicas. Por ejemplo, si tú ves una pared es tonto tratar de atravesarla... a menos de que sea en un videojuego. En los primeros 9 niveles de The Legend of Zelda no puedes atravesar las paredes, pero en el 2o. nivel del segundo reto, no podrás tomar la flauta si no atraviesas una pared.



Esta es una de las razones por la que los videojugadores jóvenes son muchas veces mejores que los adultos. Estos últimos ya no intentan hacer alguna jugada porque "saben" que no va a pasar nada... pero están equivocados. Nunca te des por vencido; intenta todo lo que sea ilógico o imposible. Te llevarás muchas agradables sorpresas.



¿Caminar en el aire? si no te atreves a hacerlo en Final Fantasy II no podrás encontrar la Crystal Sword que es la espada que más daño le causa a Zeremus.



En Contra III lo último que se te puede ocurrir cuando Mother Brain te ataca con las piedras sería agacharte ¿no?, pues si lo haces como te indica la foto no te tocarán.

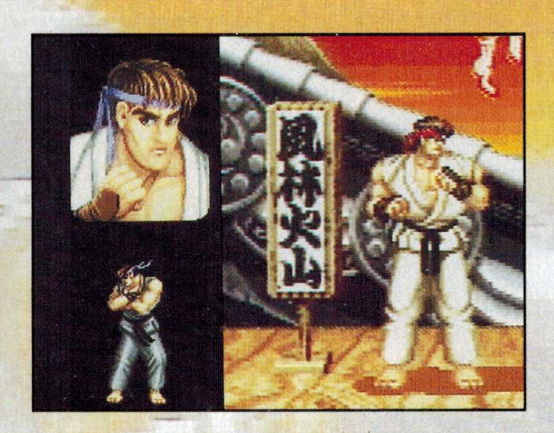


Otro de atravesar paredes: en Super Mario World cuando brincas hacia una pared generalmente chocas con ella, pero en Ludwig´s Castle hay una pared que sí puedes atravesar.





Son 8 los peleadores principales, pero en este número sólo te hablaremos de 2.
Los términos que vamos a utilizar son distintos, ahora hablaremos de golpes y no de botones.
Te recomendamos configurar tu control siempre de la misma manera para evitar confusiones.
Es básico dominar las defensas para evitar ser eliminado fácilmente (con todo y defensa los golpes especiales te bajan un poco de energía o también te pueden agarrar).



RYU

(Los movimientos que te mencionamos también los puede ejecutar Ken).

TERMINOS	
P	PATADA
G	GOLPE
D	DEBIL
M	MEDIO
F	FUERTE

DEFENSAS

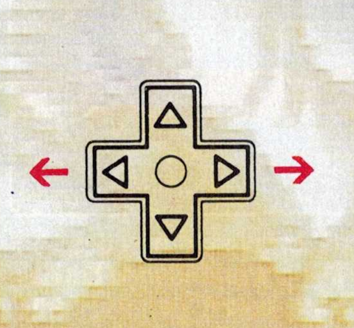
Hay dos tipos de defensas:

DE PIE

Mantén presionado el control hacia tu espalda.

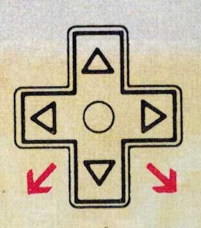
AGACHADO

Mantén presionado el control en diagonal hacia tu espalda y abajo.









Solamente entran ataques por abajo.

Solamente entran los ataques por arriba.



PATADAS



PD DE CERCA PARADO
La utilizas para atacar abajo sin necesidad de agacharte.



PD SALTANDO AL FRENTE
La utilizas para caer pegado al enemigo forzándolo a mantener su defensa.



PM AGACHADO
La usas para rematar a una distancia media después de una serie de ataques.



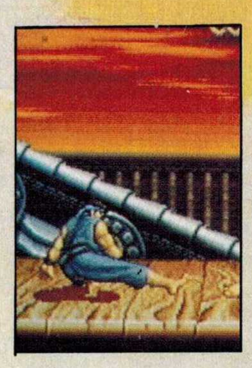


PD / PM / PF SALTANDO VERTICAL
La utilizas para defenderte por arriba (PD es la que mantiene el pie estirado más tiempo).

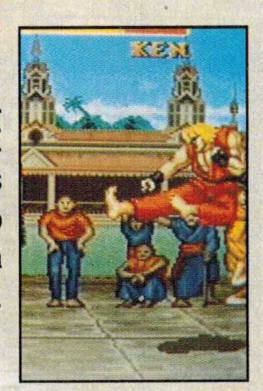


PM SALTANDO AL FRENTE
La usas para atacar con mayor seguridad, ya que el pie permanece más tiempo al frente.

PF AGACHADO
Sirve para tirar a tu enemigo y también puede parar algunos ataques cuando estás a cierta distancia.



PF SALTANDO AL FRENTE
Si la colocas puedes dar otro golpe seguido para bajar mucha energía.



PF DE CERCA PARADO
Si la colocas correctamente, pega dos veces.



PD / PM / PF DE LEJOS PARADO
La usas para detener al enemigo que se lanza sobre ti.

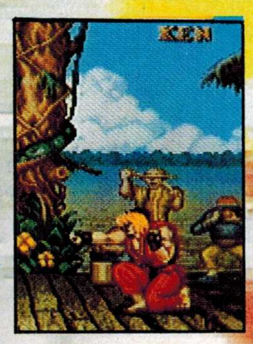






PD AGACHADO
La utilizas para rematar después de una serie de golpes; si le colocas varias seguidas al contrincante se mareará. También puedes parar ataques cuando estás a cierta distancia.





GD / GM AGACHADO

Sirve para comenzar una serie de golpes y asi presionar a tu contrincante.





GM SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE

Lo utilizas para atacar o defenderte en el aire.



GF AGACHADO

Da un gancho muy efectivo y si lo combinas causa gran daño. También lo puedes utilizar para quitarte los ataques muy altos marcándolo a tiempo

GD DE LEJOS PARADO

Si lo utilizas rápidamente puedes parar ciertos ataques.





GD DE CERCA PARADO

Sirve para comenzar una serie de golpes y darte cuenta si atacas por arriba o por abajo.



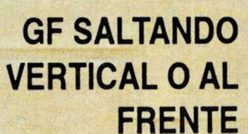
GF DE LEJOS PARADO

Lo utilizas para mantener a tu enemigo a distancia cuando se aproxima hacia ti.



GF DE CERCA PARADO

Sirve para detener al enemigo cuando trata de pasar sobre ti. Combinado causa gran daño.



GD SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE

Con este golpe puedes mantener tu puño al frente y asi tener mayor posibilidad de contacto.



GM DE FRENTE

Sirve para colocar un buen golpe sin alejarte mucho.



GF SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE

Lo utilizas para caerle al enemigo con puño, si entra, fácilmente podrás colocarle cualquier otro golpe.



AGARRES

Cuando estás pegado al enemigo y presionas en tu control al frente o atrás, (< ó >) y al mismo tiempo cualquiera de los golpes GF / GM / PF / PM , lo arrojarás para restarle energía.(Cuando Ken agarra con PM / PF gira junto con el enemigo).





GOLPES ESPECIALES

DRAGON PUNCH

Sigue la secuencia mostrada en forma continua y al mismo tiempo que hagas el ultimo movimiento presiona cualquier puño.



GF = ALTO
GM = MEDIANO
GD = CORTO





FIRE BALL

Es lo mismo que Dragon Punch pero con esta secuencia:

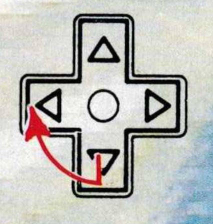


GD = LENTA
GM = MEDIA
GF = RAPIDA



HURRICANE KICK

Aquí la secuencia es hacia atrás y presionas patada en lugar de puño.



PD = CORTA
PM = MEDIANA
PF = LARGA

NOTA:Estas secuencias son cuando tú estás volteado hacia la derecha; si cambias de lado las secuencias se invierten.

JUGADA DE EXPERTOS

Al estar tu oponente mareado o sin defensa, pégate a él y conéctale un golpe fuerte (agachado o parado) e inmediatamente que hagas contacto ejecuta la secuencia del Fire Ball o Dragon Punch, así lográs bajar mucha energía a tu oponente.



<<



>>



Clasicos De Nuestros Tiempos



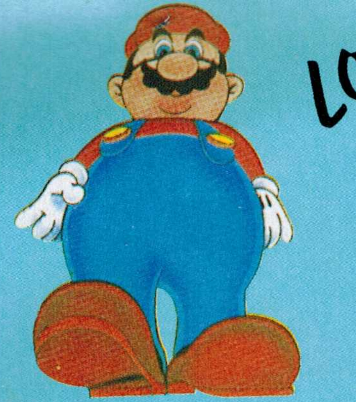
Lo clásico perdura y no puede ser imitado.
Como el verdadero chicharrón de harina.
Como los auténticos Tenis Campeón de Panam.

Para usar siempre y en todas partes.




CLUB
Nintendo®


TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES IV
TURTLES IN TIME
Konami® es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Teenage Mutant Ninja Turtles® y sus distintivas apariencias son marcas registradas © 1991 de Mirage Studios,
licenciados exclusivamente por Surge Licensing, Inc. Turtles in Time es una marca registrada de Konami, Inc. © 1992 Konami. Todos los derechos reservados.



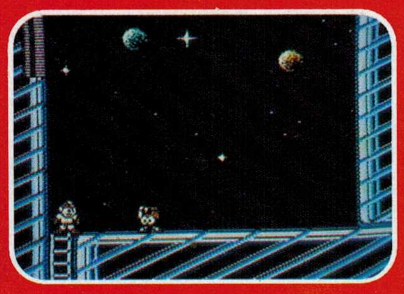
Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

FAVORITOS



1.-T.M.N.T. III



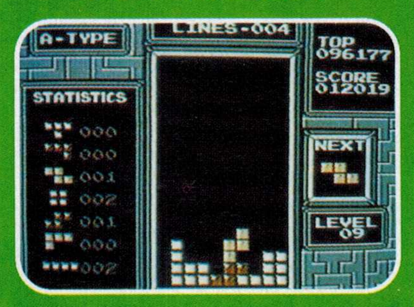
2.- MEGA MAN 4



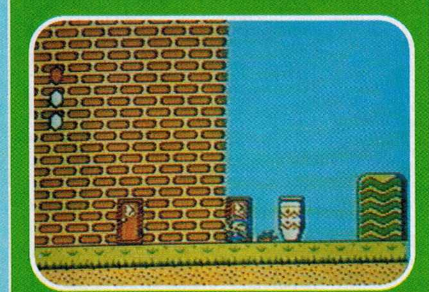
3.- BART VS. THE WORLD

4.-NINJA GAIDEN III
5.-SUPER MARIO BROS. 3
6.-DARKWING DUCK
7.-G. I. JOE II
8.-LITTLE MERMAID
9.-THE FLINTSTONES
10.-BATTLETOADS

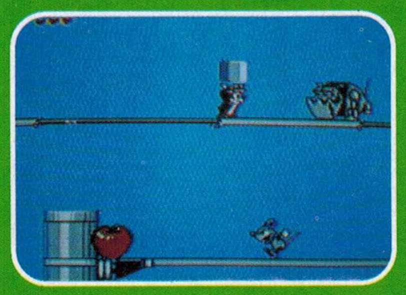
CLASICOS



1.- TETRIS



2.- SUPER MARIO BROS. 2



3.- RESCUE RANGERS

4.-PUNCH OUT
5.-NINJA GAIDEN II
6.-GOAL!
7.-CASTLEVANIA III
8.-DR. MARIO
9.-SUPER C
10.-LITTLE NEMO

SUPER NES



1.- STREET FIGHTER II



2.-T.M.N.T. IV



3.- ZELDA A LINK TO THE PAST

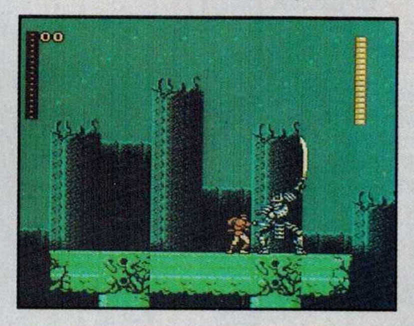
4.-CONTRA III
5.-SUPER ADVENTURE ISLAND
6.-SUPER SOCCER
7.-WWF SUPER WRESTLEMANIA
8.-F-ZERO
9.-JOE & MAC
10.-SUPER CASTLEVANIA IV

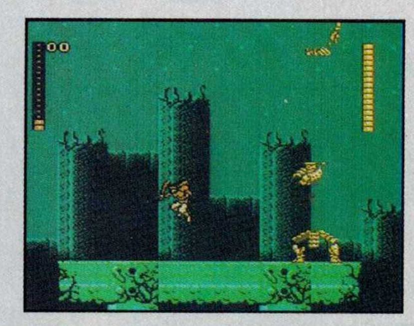


SHADOW OF THE NINJA

¿Cómo paso a the Golden Samurai?

Lo primero que debes hacer es quedar cerca de él cuando se esté "armando" y entonces golpealo rápido con la espada o con el gancho, ya que si se desarma hacia ti podrás parar un seguro golpe; después de que lo hayas desarmado trata de mantenerte en movimiento para que cuando vuelva no caiga sobre ti. Repite la operación hasta que lo destruyas.

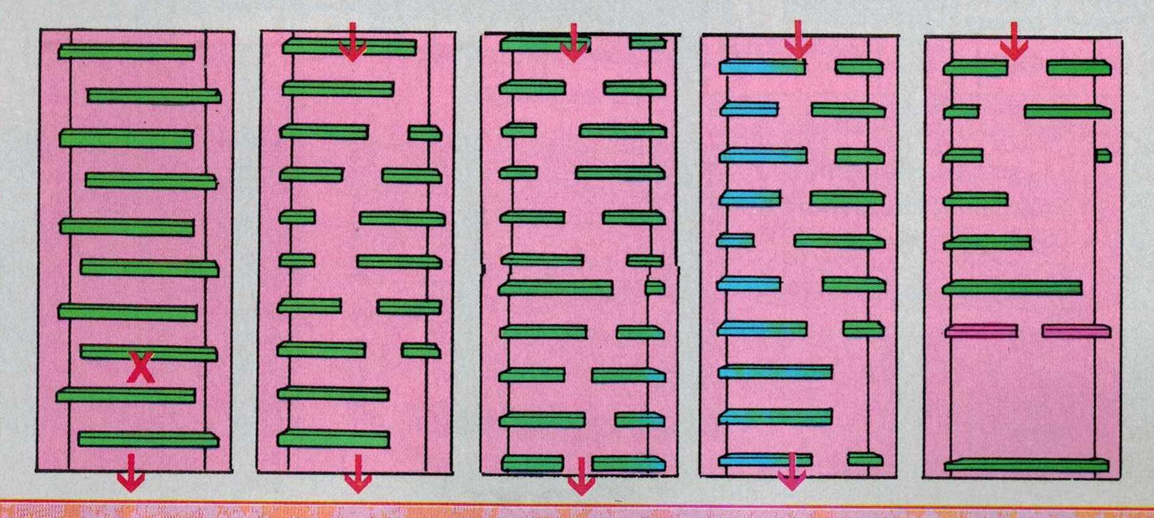




BATTLETOADS

¿Cómo paso la escena 10 de Battletoads? ya que las ratas son muy difíciles de vencer en las carreras, en especial la tercera.

Aquí tu dominio del contol se verá puesto a prueba al máximo, ya que para vencer a las 3 ratas debes hacer rápidos movimientos de lado a lado. En los mapas te marcamos con una X el lugar donde aparecen las ratas, para que trates de llegar corriendo desde antes. Si tienes problemas estudia la secuencia de los mapas que te presentamos para que vayas haciendo una secuencia de movimientos, ¡Ah! y no olvides que puedes seguir corriendo sin necesidad de hacer → → nuevamente al bajar de una base a otra.



JEFE: General Slaughter
Al caer con este jefe golpéalo para que se empiece a mover, entonces bríncalo y dale un cabezazo por atrás hasta que ya no lo puedas alcanzar; luego golpéalo por enfrente, pero mide muy bien tu tiempo.





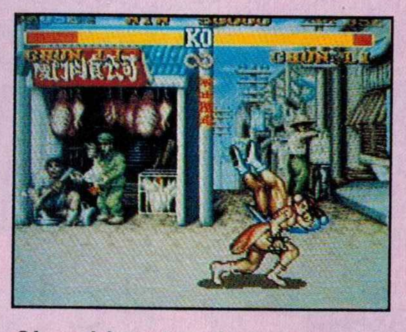
STREET FIGHTER II

En las "maquinitas" he visto una versión de Street Fighter donde puedes esoger a los 4 últimos jefes, pero no sólo esto sino que además puede pelear un personaje contra "él mismo" (Guile vs. Guile, Honda vs. Honda). Quisiera saber si esta máquina es original de Capcom y si hay planes para sacar la versión en SNES.

Ese juego del que hablas se llama "Street Fighter II: Champion Edition" el cual es una mejora al "Street" convencional. Por el momento no hay intenciones de Capcom de lanzar este juego (que incluye muchas variaciones de golpes a los personajes) para algún sistema casero. Pero tenemos una buena noticia para todos los que tengan "Street Fighter" de SNES, ya que lo pueden convertir en un "Semi-Champion Edition" (por así llamarlo) y donde los 2 jugadores podrán escoger el mismo personaje, pero no a los últimos personajes. Para lograrlo haz lo siguiente: Cuando aparezca la pantalla donde se ve "Capcom" (al prenderlo o resetearlo) realiza rápidamente en el control 1: ↓, R, ↑, L, Y, B, X y A (para guiarte trata de hacerlo mientras se oiga la tonadita), si lo hiciste correctamente oirás un sonido que te lo indicará; ahora sí, sin pretextos a disfrutar aún más este increíble juego ¡imagínate!, será como tener 2 en 1.



Blanka electrificado.



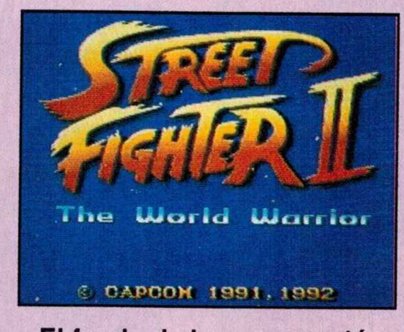
Chun-Li probando su agarrón.



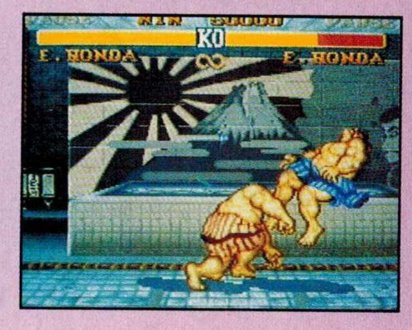
Guile con su Sonic Boom vs. Guile con su Flash Kick.



Ryu vs. Ryu
Dragon Punch.



El fondo de la presentación cambia de color.



E. Honda lanzado por su gemelo.



Zahgief probando una sopa de su Spinning Pile Driver.



Dhalsim aplicando su golpe a la cabeza.



Ken vs. Ken
Hurricane Kick.



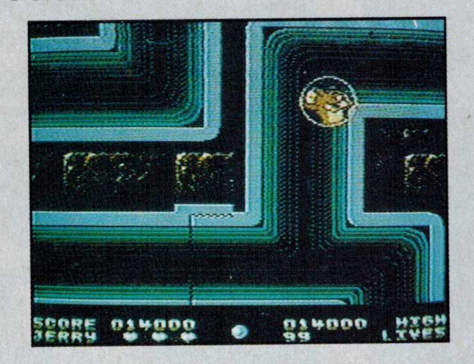
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

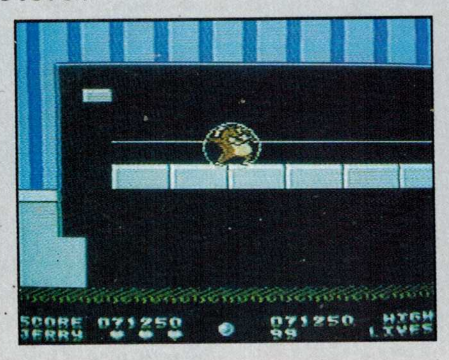
SUPER NES NES GAME BOY

TOM & JERRY

El chicle es un implemento al que muchos no le encuentran gran uso, pero con él podrás alcanzar la entrada a 2 cuartos secretos.
El primero está en el mundo 1-2; usa el chicle para alcanzar el tubo de la foto y entonces avanza a la derecha.

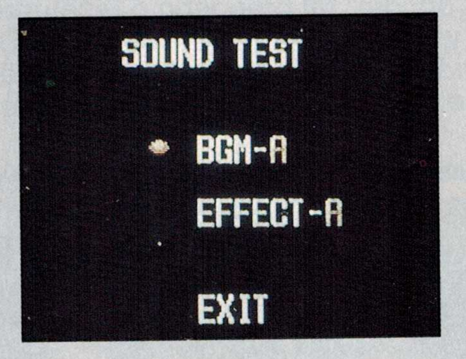


El otro cuarto secreto está en el mundo 4-1; usa otra vez el chicle para llegar a la entrada de la videocasetera.



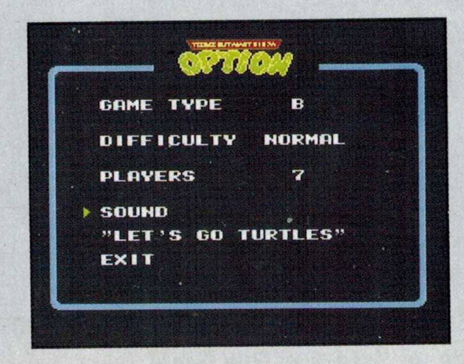
BATMAN
-RETURN OF THE JOKER-

Para escuchar todos los fondos musicales de este excelente juego espera que aparezca el nombre del juego y presiona simultáneamente los botones A y Start. Si lo hiciste correctamente aparecerá una pantalla donde además de escoger las diferentes melodías, podrás oir todos los efectos especiales.



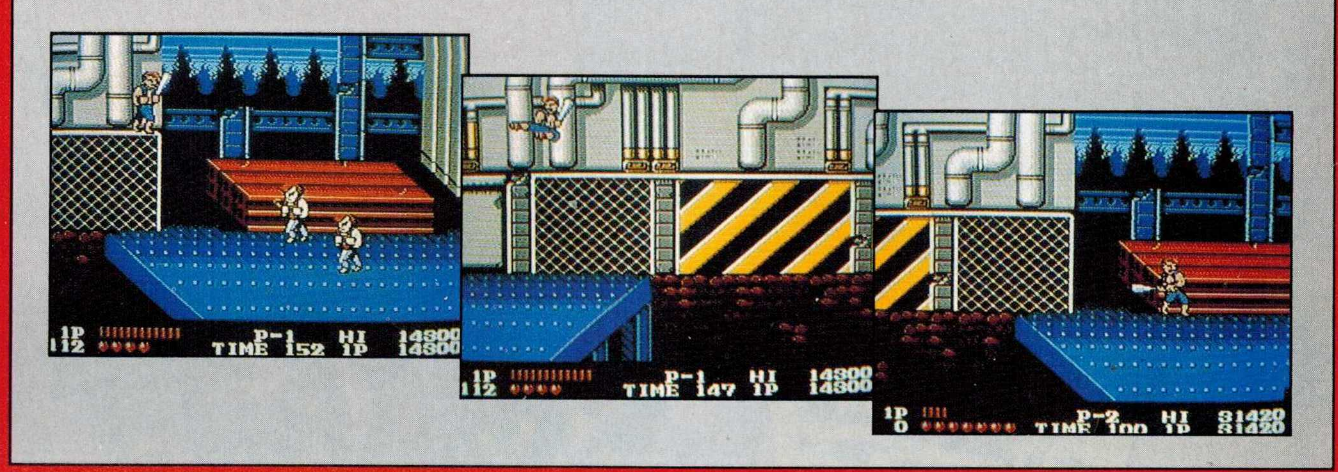
T.M.N.T. III
-THE MANHATTAN PROJECT-

Cuando aparezca el nombre del juego introduce la siguiente secuencia en el Control 1:
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A, B y Start.
Así entrarás a una pantalla de opciones donde podrás aumentar tu número de vidas (con un máximo de 7), cambiar la dificultad, escoger escena y oir todos los fondos musicales de este juego.



DOUBLE DRAGON

¿Problemas para terminar este juego?
Aquí te presentamos un método para obtener todos los corazones en la segunda escena: derrota al Williams que sale cuando subes a la reja; entonces quédate con el bat que traía, sigue avanzando y cuando aparezcan los otros 2 Williams regrésate aproximadamente una pantalla. Vuelve a ir donde habían quedado los Williams (lo indica la última foto). comienza a golpear con el bat y verás cómo tu puntaje de experiencia aumentará con cada golpe que dés. Hazlo rápidamente y así podrás obtener todos los corazones y tener tiempo suficiente para terminar la escena.



SUPER MARIO WORLD

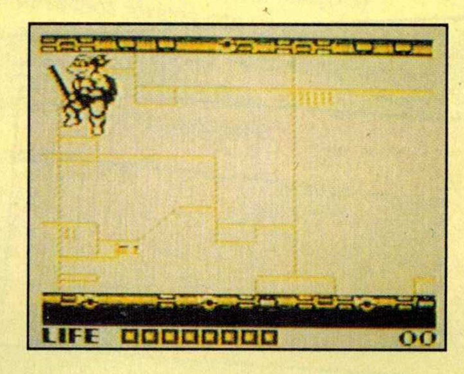
Con este truco podrás obtener monedas (y con esto vidas) a una velocidad impresionante. Lo primero que debes hacer es tener una pluma en reserva y además tener a Yoshi. Entonces, párate cerca de una fruta que esté a baja altura, suelta con Select la pluma, brinca tratando de que al mismo tiempo tomes la capa y Yoshi se coma la fruta; si lo hiciste bien verás que la acción se congelará y el marcador de monedas aumentará muy rápido.
NOTA: Esto lo debes hacer en una escena que ya hayas terminado porque sólo podrás destrabarte apretando Select y Start para salirte de la escena. Si lo haces con una flor en vez de con la pluma Mario quedará cambiando de colores y se trabará.



T.M.N.T.

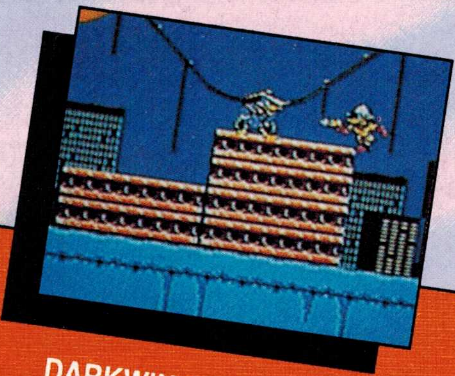
-FALL OF THE FOOT CLAN-

Para encontrar el otro cuarto secreto de este cartucho haz lo siguiente: al empezar la escena 5 (el tecnódromo) camina a la izquierda hasta topar con pared, entonces brinca y entrarás al cuarto donde debes dispararle a varios discos.





GARGOYLE'S QUEST II (NES)
Firebrand, el legendario héroe, regresa ahora a todo color. Otra vez el territorio del Realm ha sido invadido por zombies, espectros y fantasmas. Un juego que hace una perfecta mezcla de acción y aventura para diferentes gustos.



DARKWING DUCK (NES)
"El terror que aletea en la noche". Darkwing Duck y Launch Pad deben librar una batalla para evitar que la organización F.O.W.L. se apodere de la ciudad de San Canard. Ideal para la familia.



DOUBLE DRAGON 3 (GB)
En la popular serie de los Double Dragon, Billy y Jimmy deben volver a las calles a luchar por la paz y la justicia. Otro gran hit de Acclaim para Game Boy,

THE SIMPSONS: BART JUGGERNAUTS (GB)
Bart y los demás Simpsons hacen su segunda aparición en Game Boy. Si has disfrutado todas las aventuras anteriores, esta será de tus favoritas.



T.M.N.T. IV (SNES)
Leonardo, Rafael, Donatello y Miguel Angel se preparan para la mejor aventura de su vida, ya que darán un pequeño paseo... por el tiempo. Uno de los mejores cartuchos.

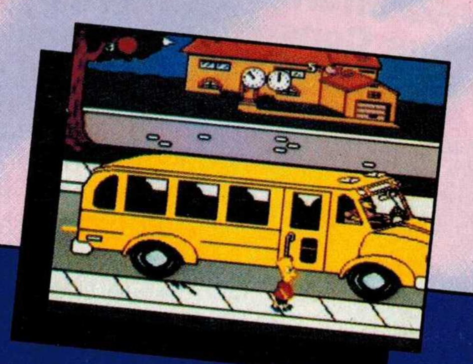
ROBOCOP 3 (NES)
El ha vuelto para proteger a los inocentes. Basada en la 3er. película de este cibernético héroe. Promete la misma acción y emoción que los titulos anteriores de la serie.





CAPCOM'S GOLD MEDAL CHALLENGE '92 (NES)

Capcom lanza al mercado un juego de Olimpiadas (que cambió de nombre, ya que antes se llamaba Barcelona '92), en donde podrás competir en 22 tipos de eventos, clásicos de juegos Olímpicos.



THE SIMPSONS: BART NIGHTMARE (SNES)

Mientras Bart hacía la tarea se quedó dormido, entonces toda su tarea fue llevada por el aire y ahora en sueños debe buscarla porque si no aparece, será castigado.

LLEGALE A:

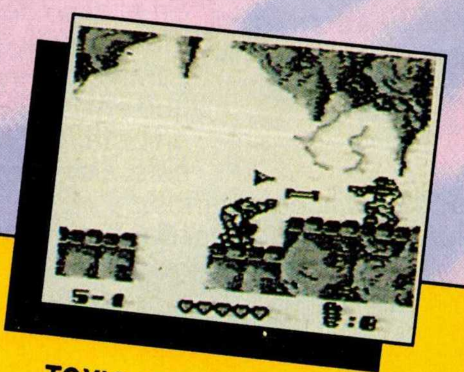
BIONIC COMMANDO (GB)

El Generalísimo ha puesto en marcha un plan conocido como "Albatros", La Federación ha mandado a un espía conocido como súper Joe.

Ahora la Federación ha mandado a Bionic Commando al rescate de súper Joe.

GEORGE FOREMAN KNOCK OUT BOXING (NES)

George Foreman se enfrenta a uno de los mayores retos de su vida, pero con tu ayuda podrá vencer a los más duros y fieros rivales. Derrota a todos para ser proclamado Campeón de los pesados.



TOXIC CRUSADERS (GB)

Los desechos tóxicos son un peligro para la humanidad. Unete a los Toxic Crusaders en su lucha contra todos los grandes contaminadores del ambiente.

SPIDER MAN & THE X-MEN (SNES)

Buenas noticias para todos los aficionados de los comics, ya que los héroes favoritos de chicos y grandes se verán ahora en una aventura contra un viejo enemigo llamado Arcade. Súper Interesante.

The 1992 International Summer Consumer Electronics Show®



El Consumer Electronic Show de verano celebrado en la ciudad de Chicago, Illinois, como era de esperarse estuvo mejor que el pasado CES de invierno en Las Vegas, Nevada.

Nos encontramos y sorprendimos con muchas novedades que no esperábamos, tanto de Nintendo of America como de sus licenciatarios y desarrolladores de juegos en todo el mundo, que han llevado a Nintendo a tener el 80% del mercado de videojuegos en Estados Unidos y con un porcentaje aún mayor en nuestro México.

Una de las excelentes noticias de las que nos enteramos es que se redujo el precio del Súper Nintendo. En México esta reducción llegó en Junio; de $999,000 a $888,000 y también se anunció la llegada del Control Deck de Súper NES que incluye: Consola, Cables y un Control Pad, esto a un precio aún menor.

Yoshi no se cansó de pasear a Mario por todo el CES.

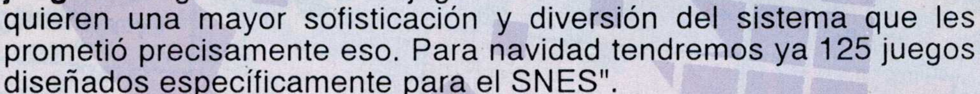


Este Mario realmente platicaba con quien pasaba frente a él.



Peter T. Main, vicepresidente de Mercadotecnia de Nintendo of America.

Tuvimos la oportunidad de entrevistarnos con Peter Main, vicepresidente de Mercadotecnia de Nintendo of America, quien dijo que se les ha cuestionado mucho el no haber dedicado toda la fuerza a la tecnología de 16 bits, y él contestó: "Nosotros sabemos que en cualquier nivel el nombre del juego es **juegos**. Lógicamente los jugadores



quieren una mayor sofisticación y diversión del sistema que les prometió precisamente eso. Para navidad tendremos ya 125 juegos diseñados específicamente para el SNES".

En el caso del NES, todos sabemos que es el sistema de videojuegos más popular del mundo. En el segundo semestre de este 1992, se lanzarán 50 nuevos juegos para el sistema, que se unirán a los 500 juegos que en este momento están disponibles en Estados Unidos, lo cual asegura que este sistema seguirá siendo apoyado por todos los licenciatarios.

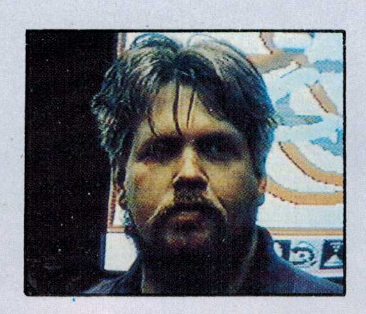


Con el Mario Paint se les hacía caricaturas a los asistentes al Show.

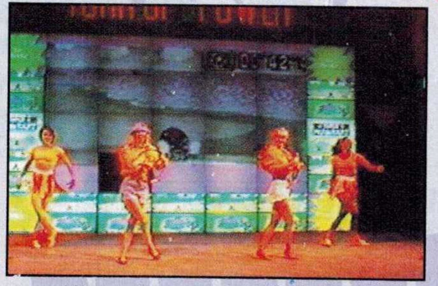
Es importante mencionar que C. Itoh llevó al CES a 14 personas, más 4 de Club Nintendo, para evaluar cuidadosamente cada uno de los cientos de juegos de la exposición y así elegir los que serán traídos legalmente a México para ti.

La bella y talentosa Gail Tilden, editora de Nintendo Power.

En el caso de Game Boy nos llevamos muchas sorpresas con la variedad y calidad de los nuevos títulos. Para fin de año, con los 5 juegos introducidos por Nintendo of America y aproximadamente 45 de otros licenciatarios, se contarán con más de 200 juegos. Este año se traerán más juegos que nunca antes para que tengas más opciones de dónde escoger. En ellos verás cómo la programación continúa mejorándose en los 3 sistemas.



Nintendo®

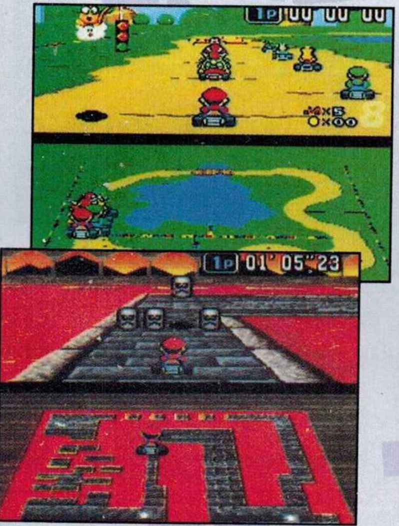


Nintendo se encargó de crear un gran ambiente.

Nintendo nos sorprendió ya que mostró juegos para todos los gustos:

SUPER MARIO KART ¿Qué pensarías si te dijeran que Mario, Luigi, Donkey Kong, Bowser y la demás pandilla participa en carreras de autos? Pues bien, Super Mario Kart hace esto posible; además de que este juego tiene la misma acción y emoción de F-Zero, tiene una opción que lo hace más divertido aún... 2 jugadores pueden participar al mismo tiempo dividiendo la pantalla, así cada quien tendrá la perspectiva del lugar en el que va. Además de competir contra otro jugador debes tener cuidado de todas las sorpresas y trampas que hay en cada pista.

MARIO PAINT Este, más que un juego, es una herramienta con la cual podrás dar rienda suelta a tu imaginación, ya que con Mario Paint podrás hacer todo tipo de dibujos y animaciones mediante un "Mouse" (implemento de trabajo usado en las computadoras), así dibujarás lo que se te ocurra. Otra de las opciones que incluye es que podrás animar y poner fondo musical a todo lo que hagas, todo esto con la gran gama de colores del Súper NES; esto no sólo suena interesante; es interesante.



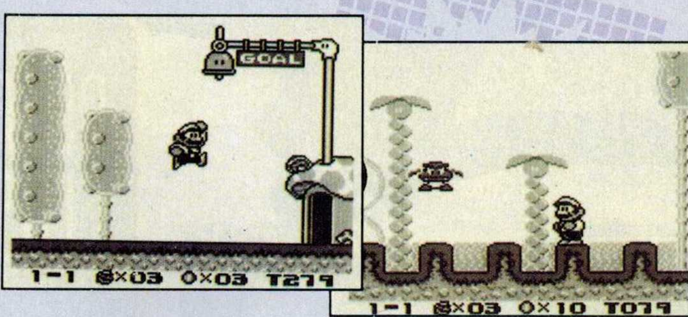
Mario Kart nos hizo sentir la velocidad.

SPECIAL TEE SHOT Los famosos campos de Golf miniatura nunca tuvieron tanto reto como en este innovador juego (y a veces hasta extraño), en el cual 1 ó 2 jugadores podrán competir en pequeños campos cuadriculados con extrañas formas geométricas.

Para resaltar el realismo de todos los movimientos de la pequeña bola, Nintendo ha incluído un chip co-procesador nuevo en este cartucho (DSP), el cual no dudamos se siga usando próximamente en otros juegos.

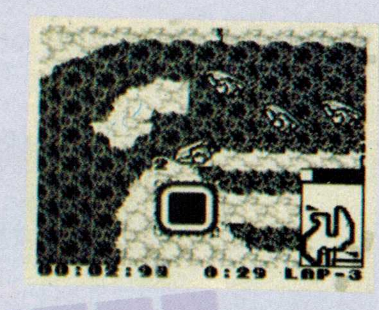


SUPER MARIO LAND 2 Mario ha vuelto al sistema portátil más famoso, ahora con una aventura de grandes proporciones, ya que este juego contiene ¡4 megas de memoria! (imagínate, Super Mario World de SNES tiene la misma memoria) y con batería para salvar hasta 3 archivos; todo ha sido mejorado y Mario cuenta ahora con nuevas habilidades como la de flotar en el aire con sus orejas de conejo. Si eres un Mariofan no te lo debes perder porque está increíble.





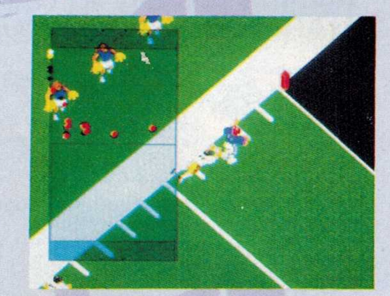
YOSHI La opción para los amantes de Dr. Mario, Tetris y Hatris ¡Piensa rápido!



WAVE RACE Impresionantes carreras en el agua. Excelente acción interactiva para 1, 2, 3 ó 4 jugadores.

SUPER PLAY ACTION FOOTBALL Fútbol americano en un juego que aprovecha toda la potencialidad del Súper NES.



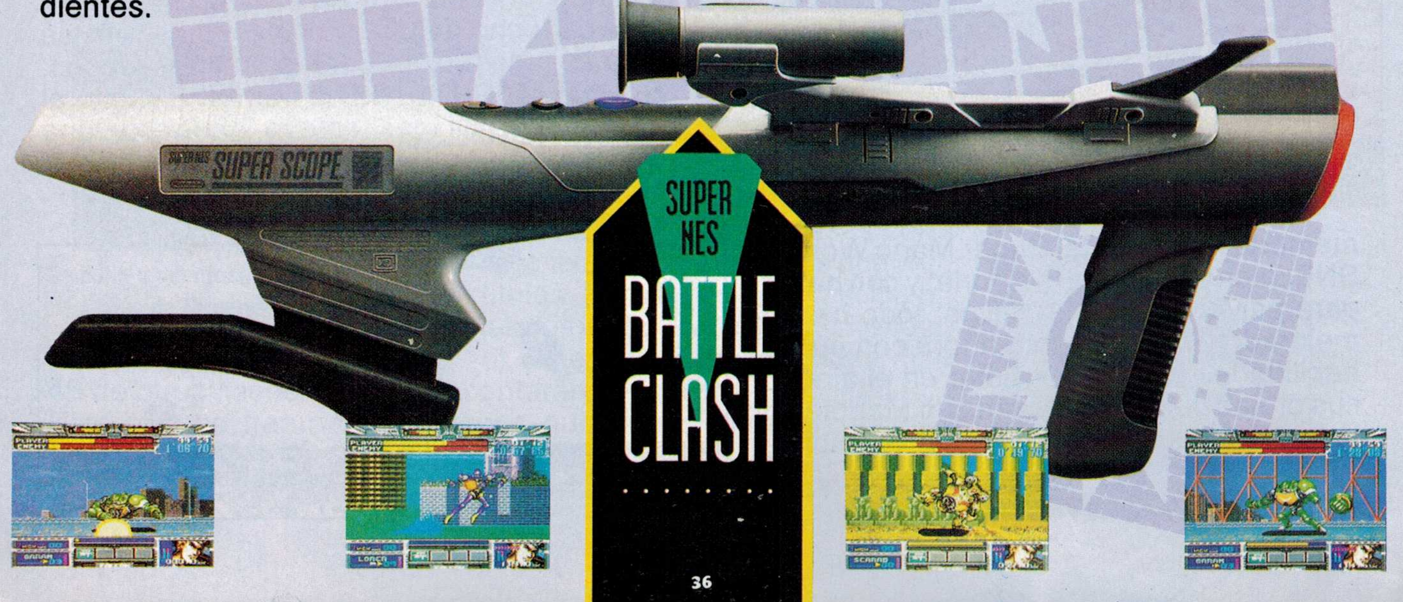


LUNAR CHASE ¿Gráficos en 3-D para Game Boy? pues sí, este juego lo hace posible; aquí debes manejar un tanque en la luna, en el cual podrás escoger la opción de entrenamiento ó 10 peligrosas misiones.



KIRBY'S DREAM LAND Es un personaje muy innovador; este juego seguramente será de los favoritos para niños ya que tiene una dificultad y un control propio para ellos, aunque en rounds avanzados este juego presenta un buen reto.

BATTLE CLASH Si tú eres el propietario de un Súper Scope, entonces debes estar pendiente de este juego en el cual participarás en una "cacería" de robots; la acción es muy rápida así que creemos que este juego te brindará la acción y emoción que esperabas; debes de escoger entre diferentes tipos de tanques con los cuales te enfrentarás a robots armados hasta los dientes.

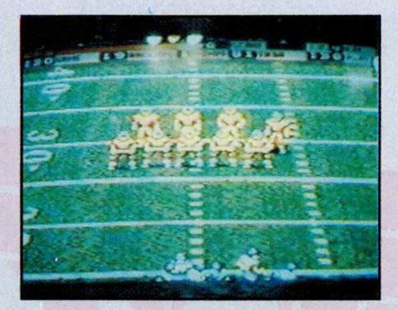


CAPCOM®

Una impresionante presencia dentro del CES fue sin duda la de Capcom con su Street Fighter II y muchos juegos más como:



THE MYSTICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE
¡Guau! Seguramente los mejores gráficos de un videojuego casero ¡Capcom lo hace otra vez!



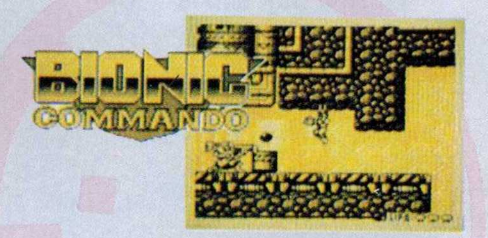
CAPCOM'S MVP FOOTBALL
Gran variedad de jugadas y movimientos. Todavía no está listo pero promete ser extraordinario.



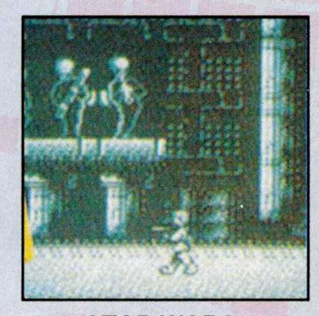
SUPER BUSTER BROS.
El famoso Súper Pang de Arcadia llega al Súper NES. Revienta las bolas y sus fragmentos ¡Acción pura!



GARGOYLE´S QUEST II
Del Game Boy al NES. Versión mejorada de un gran clásico.



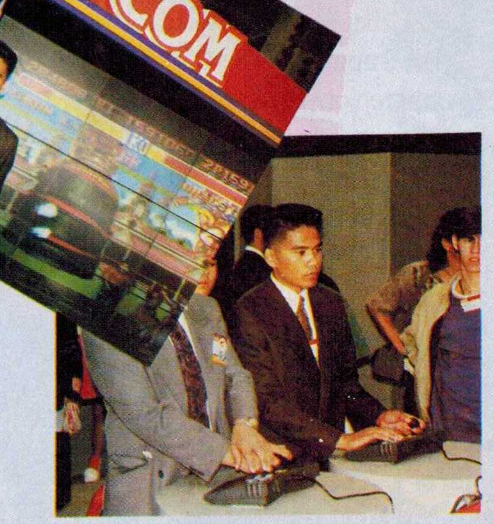
BIONIC COMANDO
Del NES al Game Boy otro gran clásico en excelente adaptación.



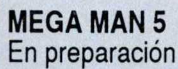
STAR WARS Y THE EMPIRE STRIKES BACK
Luke Sky Walker busca a la Princesa Leia dentro del Game Boy. Padrísimo.



Laurie Thornton, nuestra linda y amable informante de lo que pasa en Capcom.



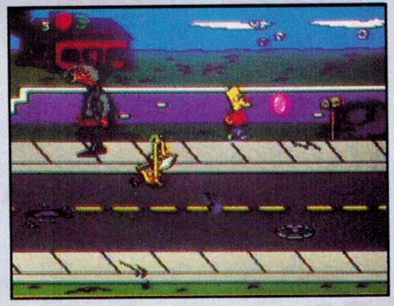
JOEL PAMBID
Experto de Capcom, viejo conocido de Club Nintendo.



MEGA MAN 5
En preparación un personaje que seguirá siendo exclusivo del sistema NES.

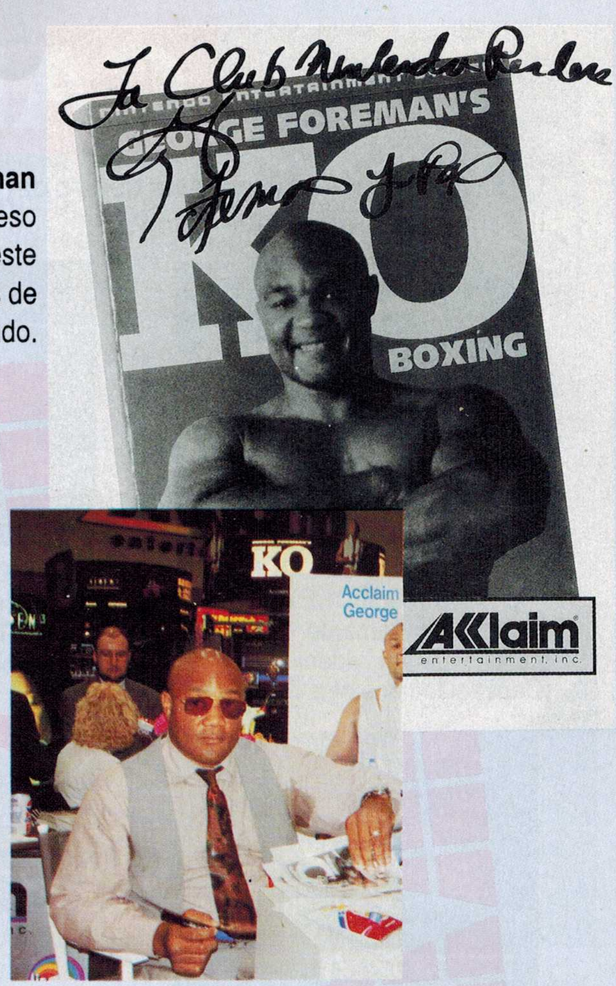
Duelo de Titanes en Street Fighter II con el Capcom's Competition Joystick entre Joel Pambid y AXY.

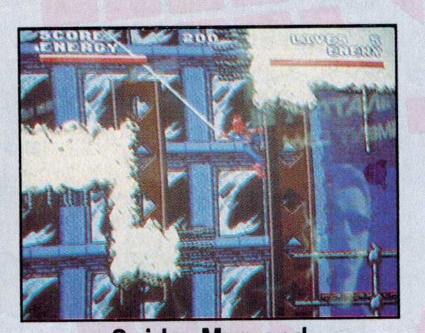
Cada juego programado por Acclaim se vuelve un éxito seguro y pudimos darnos cuenta de lo más novedoso que va a salir.



The Simpson's Nightmare
Si a tí te interesó este juego de estrategia de NES ¡Ya está en SNES!

George Foreman
Un gran campeón de peso completo manda este autógrafo a los lectores de Club Nintendo.





Spider Man and The Uncanny X-Men
Una extraordinaria unión de fuerzas con los personajes del Universo Marvel.

George Foreman's Knockout Boxing
Este es el título del nuevo juego de Nes y posteriormente SNES y Game Boy, donde tendrás que derrotar a 12 grandes oponentes.

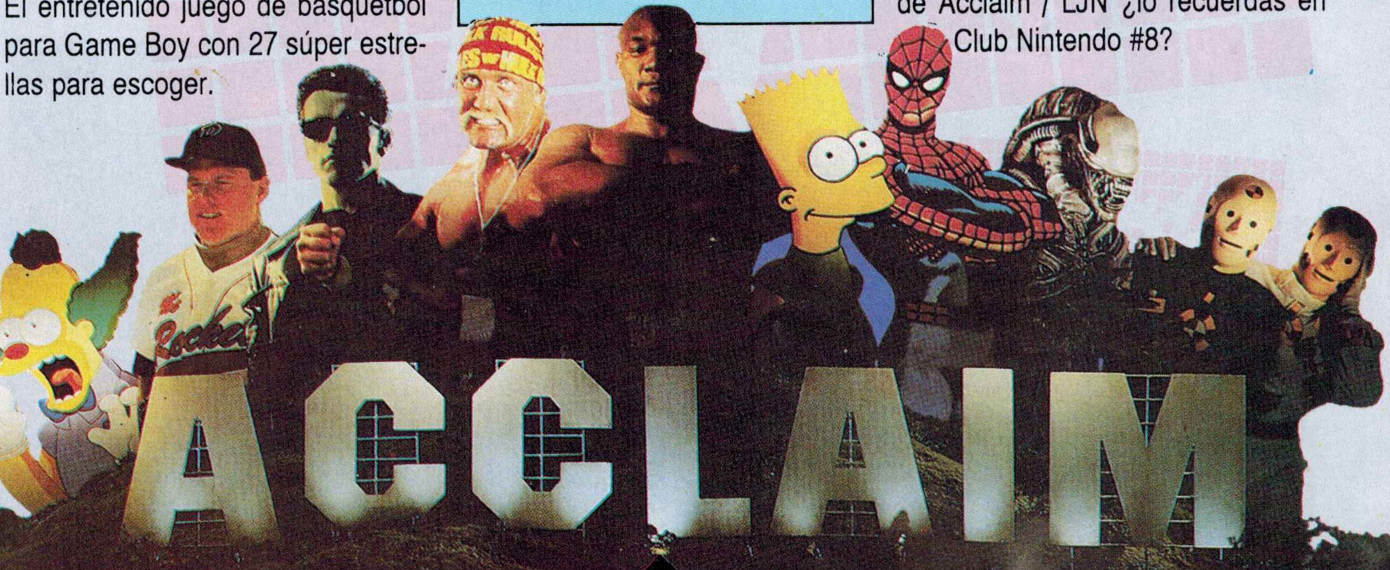


NBA Super All Star Challenge
El entretenido juego de basquetbol para Game Boy con 27 súper estrellas para escoger.

Krusty's Fun House
Lleva todos los ratones atrás de un bloque doble en una esquina y todos los ratones se juntarán. Esto facilitará tu trabajo porque así sólo harán un viaje a la trampa.
Rob Leingang



Rob Leingang, programador de juegos de Acclaim / LJN ¿lo recuerdas en Club Nintendo #8?

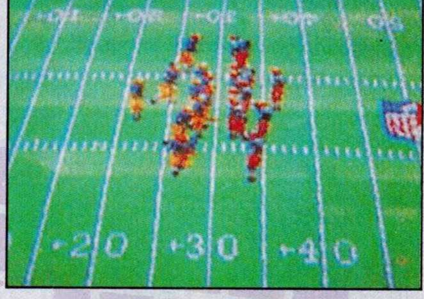






Todos los videojugadores conocemos y admiramos a Konami que continúa sorprendiéndonos con títulos padrísimos como:



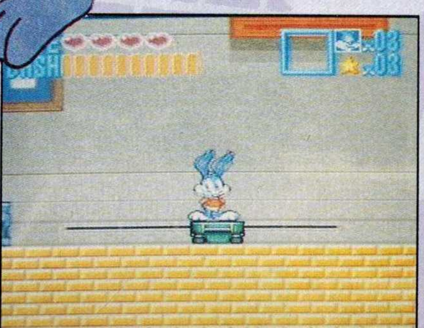


NFL FOOTBALL

Otro juego de futbol americano ¡Difícil decisión cuál de los 3 es mejor!... cuestión de gustos.

BATMAN RETURNS

Confirmando la información de Club Nintendo #7, se encuentra en programación este cartucho con todo y Pingüino para NES y SNES.





TINY TOON

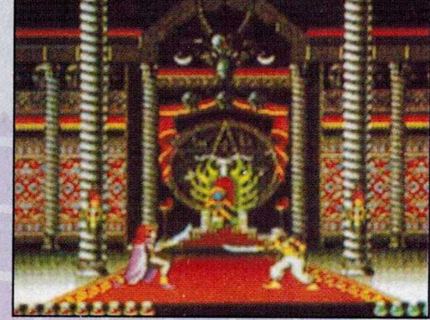
Buster y pandilla se ven mejor y se sienten mejor en el SNES. Tú verás que no mentimos ¡están increíbles!



CONTRA FORCE

Para los seguidores de la serie de Contra, jugadores de NES, este gran reto... ¿Con cuál de los 4 personajes jugarás?





PRINCE OF PERSIA

◂ Laberintos, acción y aventura en este nuevo título, exitazo de computadoras ¡Uff!

También vimos los títulos de los que ya te hemos hablado: Tiny Toon Adventures II y Tiny Toon Cartoon Workshop para NES así como Track & Field y Zen Intergalactic Ninja para Game Boy.






JOE & MAC (NES)



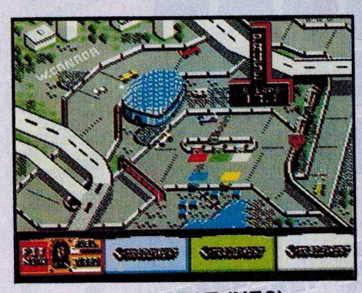
SUPER BOWLING (SNES)



THE COMBATRIBES (SNES)



LEMMINGS (NES)

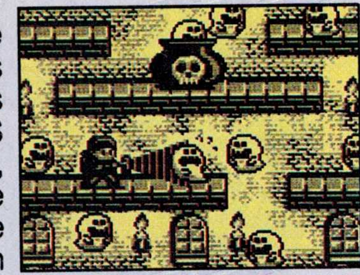

INDY HEAT (NES)

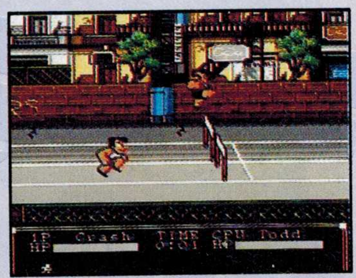
Continuando con nuestro recorrido llegamos al stand de **Data East**, donde por fin conocimos las esperadísimas versiones de Joe & Mac para NES y Game Boy, además de que nos mostraron su nuevo juego para Súper NES llamado "Shadow Run", el que nos úbica en el año 2050, y en el cual debes resolver varios misterios a lo largo de 6 escenas. Por último, conocimos la versión de Game Boy del famosísimo juego de Arcadias "Tumble Pop", en donde con una aspiradora deberás eliminar a muchos fantasmas, Aliens, plantas y todo tipo de molestas criaturas.

Quizá el nombre de **Technos** te suene poco conocido, pero esta compañía ha tenido gran influencia en los últimos años en el mundo de los videojuegos, ¡imagínate! ha creado todos los juegos de Double Dragon para Arcadia, NES, SNES y Game Boy (a excepción del 3 para este último sistema). En el stand de **Technos** vimos un muy innovador juego llamado Super Bowling, donde podrás escoger entre 4 diferentes personajes, cada uno con diferentes características. También prepara el lanzamiento de la serie de juegos Crash'n the Boys para el NES, donde 2 chicos llamados Jeff "Crash" Cooney y Theodore "Todd" Thornley III, compiten para demostrar quién es mejor que el otro en torneos callejeros. Los 2 primeros juegos de esta serie serán: "Street Challenge" y "Ice Challenge" para el NES. Su carta fuerte en el CES fue la presentación del juego tipo Double Dragon pero con otro tipo de movimientos, además de tener 12 megas de memoria.

Cuando hablamos de **Sunsoft** quizá lo primero que te viene a la mente es: "Batman y Lemmings"; pues bien, prepárate para más pues **Sunsoft** en este CES mostró el nuevo "Batman Revenge of the Joker" para SNES y Lemmings para NES. Esta empresa acaba de adquirir la licencia para producir juegos de los famosos "Looney Tunes" (Bugs Bunny, Silvestre, Porky, etc.) y ya prepara 2 juegos: Death Valley Rally para SNES, en donde debes ayudar al Correcaminos a escapar de todas las trampas marca ACME puestas por el desafortunado Wile E. Coyote; y Mixed-up Melodies para Game Boy, donde deberás participar en 7 diferentes aventuras con todos los personajes ya antes mencionados. Además de esto está preparando Superman para SNES, el cual es un juego con mucha acción. ¿Planes futuros?. **Sunsoft** es muy reservada en ese sentido pero corre el rumor de que próximamente veamos Blaster Master 2 para SNES.

Tradewest esta vez no llevó Super Battletoads (porque está preparando una súper sorpresa), pero pudimos jugar Super Double Dragon (muy bueno), Pro-Quarterback para SNES e Indy Heat que es un juego tipo Off Road (sólo que con circuitos más complicados) para 4 jugadores (NES).

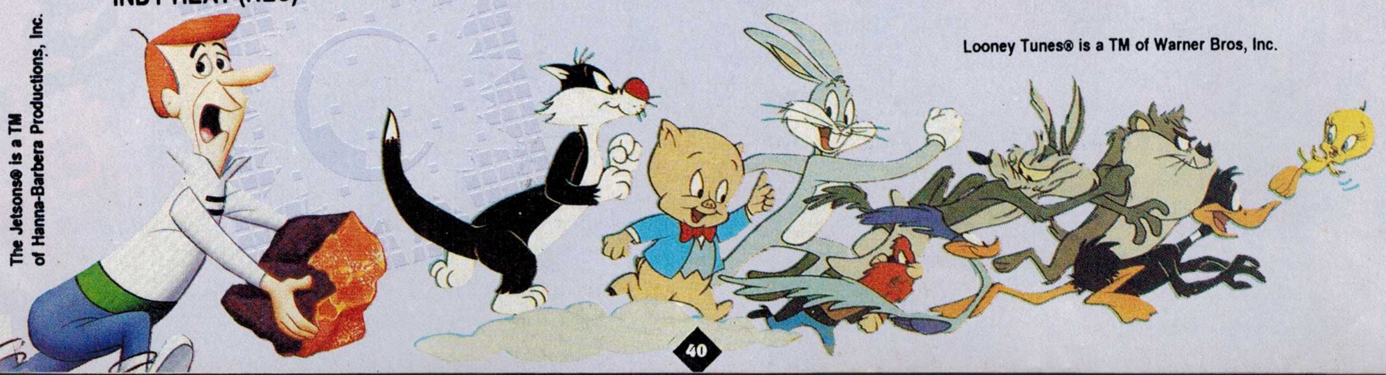

TUMBLE POP (GB)


STREET CHALLENGE (NES)


BATMAN
REVENGE OF THE JOKER (SNES)

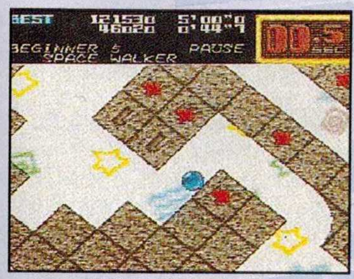


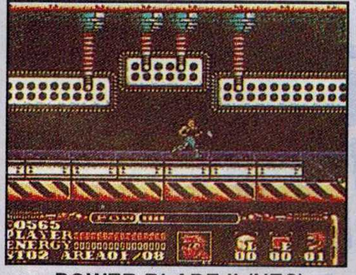
MIXED-UP MELODIES (GB)




DINO CITY (SNES)


SUPER HUNCHBACK (GB)


ON THE BALL (SNES)


POWER BLADE II (NES)

Irem prepara 2 juegos para Súper NES y uno para Game Boy; los de Súper NES son: The Irem Skins Game, que es un revolucionario juego de Golf para 1 ó 2 jugadores, y Dino City, donde un par de estudiantes por error son lanzados a la época de la prehistoria y ahí conocen a 2 dinosaurios a los cuales deben ayudar a luchar contra unos cavernícolas que desean acabar con ellos. Hammerin' Harry es la historia de unos constructores que destruyen el terreno de nuestro amigo, quien debe avanzar a lo largo de diversas construcciones para llegar a su objetivo... las instalaciones del jefe mayor. **Irem** presentó pocos juegos pero te podemos decir que todos son de gran calidad en gráficos y acción.

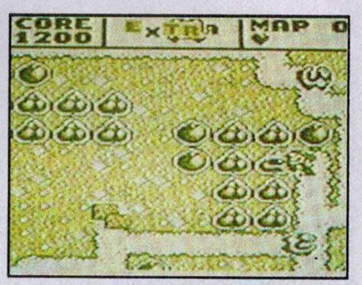
Si realmente quieres conocer una compañía que haga juegos "de película", déjanos hablarte de **Ocean**. Al visitar su stand nos dimos cuenta que todos sus juegos son basados en películas (menos Súper Hunchback). Entre lo que vimos ahí encontramos Robocop 3 para NES y SNES, juegos que están totalmente basados en la película, con algunas diferencias entre ellos, como la de SNES que tiene algunas escenas en las que Robocop vuela. Otros de los títulos que prepara **Ocean** son: Radio Flyer para NES y SNES, Lethal Weapon 3 para NES, SNES y Game Boy; Cool World para SNES y Game Boy así como Súper Hunchback y Mr. Do! para Game Boy.

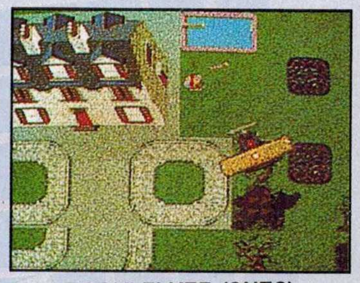
Siguiendo el recorrido, te podemos decir que fueron muchas más marcas y juegos los que vimos; por ejemplo, **Taito** prepara una gran cantidad de juegos para lo que resta del año, entre ellos "Hit the Ice" (SNES y NES), que es un juego de hockey en el que las reglas salen sobrando; "On the ball", un juego en el que tendrás que guiar una pelotita a través de un laberinto que tú puedes mover (un excelente uso de la escala y rotación en este juego); "The Jetsons", "Panic Restaurant", "Little Samson" y "Power Blade II".



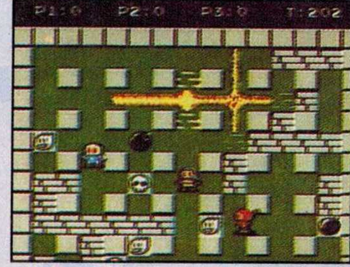
En el stand de **Hudson Soft** tuvimos la oportunidad de platicar con ***Michael Perry***, que es su asesor, sobre los juegos que **Hudson** presentó como Felix The Cat, que es una aventura tipo Mario donde Felix -con ayuda de su maleta mágica- debe rescatar a su novia Kitty que ha sido secuestrada, También vimos la 3a. parte de los juegos de Adventure Island donde Master Higgins, al igual que el anterior, recibirá ayuda de diferentes dinosaurios. Además, conocerá a Bomber Man II, en donde hasta 3 jugadores se podrán ayudar o competir por los puntos. En los planes futuros de **Hudson** está el introducir 3 juegos para Súper NES que son: "An American Tail", conocido aquí como Un Evento Americano; "Inspector Gadget" y "Felix The Cat".

Con **Atlus** pudimos conocer 2 juegos para Súper NES: Blaze-On, juego de naves con mucha acción y Metal Jack, donde deberás controlar a 3 diferentes policías en una ciudad sin ley. Además vimos Widget para NES, basado en una popular caricatura donde el personaje tiene la capacidad de cambiar de formas para poder seguir avanzando.

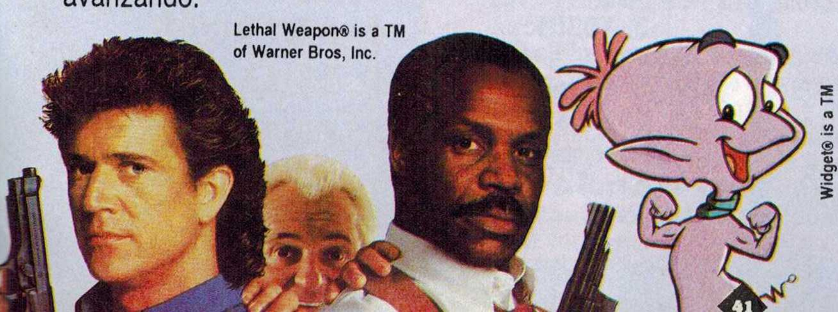

MR. DO! (GB)


RADIO FLYER (SNES)


LITTLE SAMSON (NES)


BOMBERMAN II (NES)


MICHAEL PERRY



Super Adventure Island para el SNES, tiene código secretos para "Level Select". Espera hasta la segunda pantalla del título, presiona y mantén estos botones al mismo tiempo: L, →, X y luego Start.

Michael Perry

GOAL! 2 (NES)



DAY DREAMIN´ DAVEY (NES)



DR. FRANKEN (GB)



ARCANA (SNES)



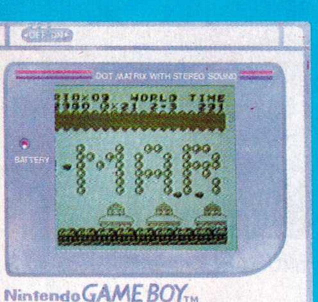
Jaleco nos mostró los nuevos juegos en la serie de los Bases Loaded, el Super Bases Loaded II y Bases Loaded 4 (SNES y NES, respectivamente). Otros juegos, de los que ya te habíamos hablado anteriormente, son: Utopía, Young Indiana Jones y un juego de Game Boy para formar palabras en inglés llamado Word Zap; también saldrá Goal! 2 para el NES.

Kemco America presento uno de los mejores juegos de Naves; Phalanx, con extraordinarios fondos y una acción fuera de serie, y varios juegos RPG (esta compañía es experta en eso) como; Ghost Lion, Lost in las Vegas (Deja Vu II), Sword of Hope 2 (GB). En sus planes futuros hay la siguiente lista de juegos: Top Gear 2, Top Gear (NES), Super Shotter y Dr. Franken para Game Boy.

Hal America nos sorprendió con un juego de aventuras llamado Day Dreamin' Davey, donde un niño sueña que tiene las más extrañas aventuras en la antigua Grecia, El viejo Oeste y la época de los Caballeros. Para SNES conocimos Arcana, un RPG en el que la perspectiva es la del jugador dentro de diferentes tipos de laberintos. Un juego digno de mencionar es "Out of this World" de **Interplay** para SNES, ya que utiliza gráficos poligonales que lo hacen un juego muy novedoso.



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.



2.- KIRBY´S DREAM LAND

Un nuevo héroe hace su arribo al Game Boy. Una estupenda aventura para niños y grandes.



3.-YOSHI

Una versión idéntica a la de NES. Igual en gráficos, música y diversión. Para 1 ó 2 jugadores.

4.-BART ESCAPE FROM CAMP DEADLY

5.-TERMINATOR 2

6.-HOME ALONE

7.-PAC-MAN

8.-METROID II

9.-MEGA MAN 2

10.-FACE BALL 2000

el control de las Celebridades

presenta a: Graciela Mauri

Club Nintendo abre esta nueva sección con entrevistas a las celebridades aficionadas al Nintendo y quién mejor para inaugurar esta sección que la más prendida de las videojugadoras en México: Graciela Mauri.

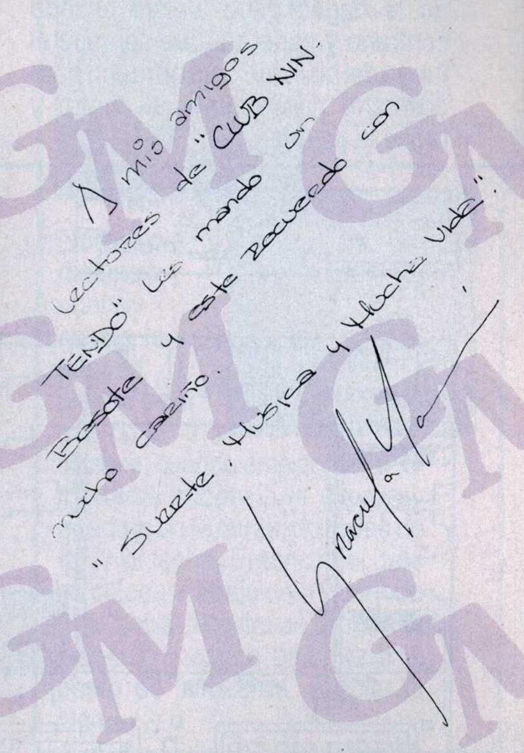


CN: ¿Eres buena jugadora?
Graciela: La verdad no soy una excelente jugadora pero yo me pico mucho jugando y cuando se me dificulta una escena busco hasta que le encuentro.
CN: ¿Cuáles son tus juegos favoritos?
Graciela: Antes eran Super Mario Bros. 1 y 3 pero ahora son Q-Bert, Dr. Mario y Bases Loaded.
CN: Entonces el tipo de juegos que te gustan actualmente son de destreza y los deportivos ¿no?
Graciela: Sí, los de destreza me gustan mucho. En el de béisbol me he vuelto buenísima porque nos echamos nuestros partidos aquí en la casa contra mi papá y contra Héctor, mi novio, quien por cierto no es tan buen jugador porque se enoja cuando le meto una carrera ¡y conste que yo no me burlo! porque he aprendido, como buena jugadora, que a veces pierdes y a veces ganas y no es bueno burlarse de los demás... pero de todos modos se enoja.

CN: Entonces no eres la única jugadora de Nintendo en tu casa.
Graciela: ¡Claro que no! Mi hermano Toño, que se acaba de casar, era muy bueno en Zelda; a mi Papá le gusta mucho Top Gun II; a mi hermana Fefi le gustan de todos... hasta mi Mamá juega con nosotros.
En ese momento Graciela puso Dr. Mario para demostrarnos su habilidad en este motivante cartucho.
Después de observarla por unos instantes le preguntamos.
CN: ¿Acostumbras leer Club Nintendo?
Graciela: Por supuesto que sí, no me lo puedo perder.
CN: ¿Cuál es tu sección favorita?
Graciela: ¡S.O.S.! Me gustan también mucho los cuadritos azules con los tips y estrategias de AXY y SPOT.
CN: ¿Qué te comenta la gente en la calle?
Graciela: Ha sido muy padre que en todos lados, gentes de todas las edades, me reconocen y me dicen "tú eres Intercontrol, ¿no?". Realmente me identifico con ellos, los videojugadores, porque yo también lo soy... aunque a veces me piden consejos para pasar niveles de cartuchos que yo no he jugado.



CN: ¿Cuáles son tus planes futuros?
Graciela: Estoy terminando de grabar mi tercer L.P. que en un par de meses estará a la venta.
Nos despedimos de Graciela quien guardó y ordenó todos sus juegos, pero antes de dejarnos ir nos dio este autógrafo que reproducimos para todos nuestros lectores.



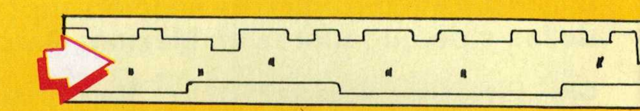


Nintensivo

1up



Con ayuda de este Curso Nintensivo serás un maestro en este juego.



Cuarto escondido.

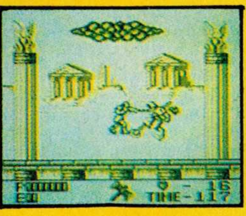
Hay vidas extras donde indique el mapa con el símbolo 1UP (golpea el lugar indicado).

ROCK CASTLE

Hay energía donde indique el mapa con el símbolo (golpea en el lugar indicado, si tienes la energía llena aparecerá un corazón grande).

CRY

J E F E

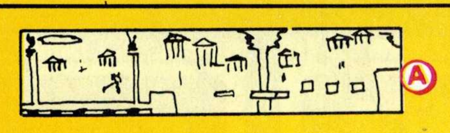




Colócate al centro y golpea al jefe cuando esté apareciendo; cuando ya no le hagas daño aléjate al lado contrario y espera a que se quite el fuego del piso que deja el trueno para colocarte nuevamente al centro y repite la jugada.

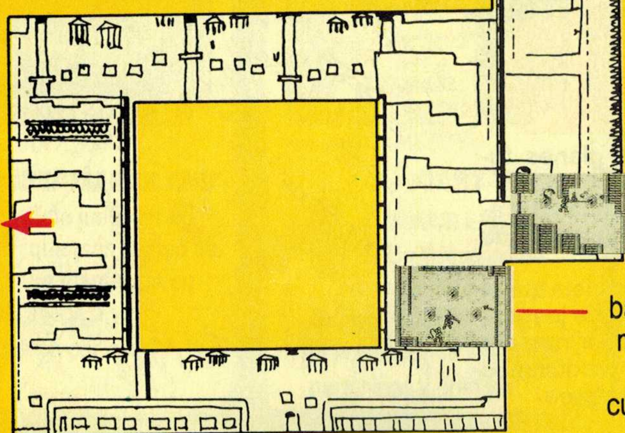
Si quieres tomar el hacha que está abajo, déjate caer en la plataforma movible.

Bloque de Cristal



Para bajar rapidamente por las cuerdas presiona A y ↓

Cuarto secreto (Ahí hay energía escondida en el techo. Regrésate por la cuerda de abajo).

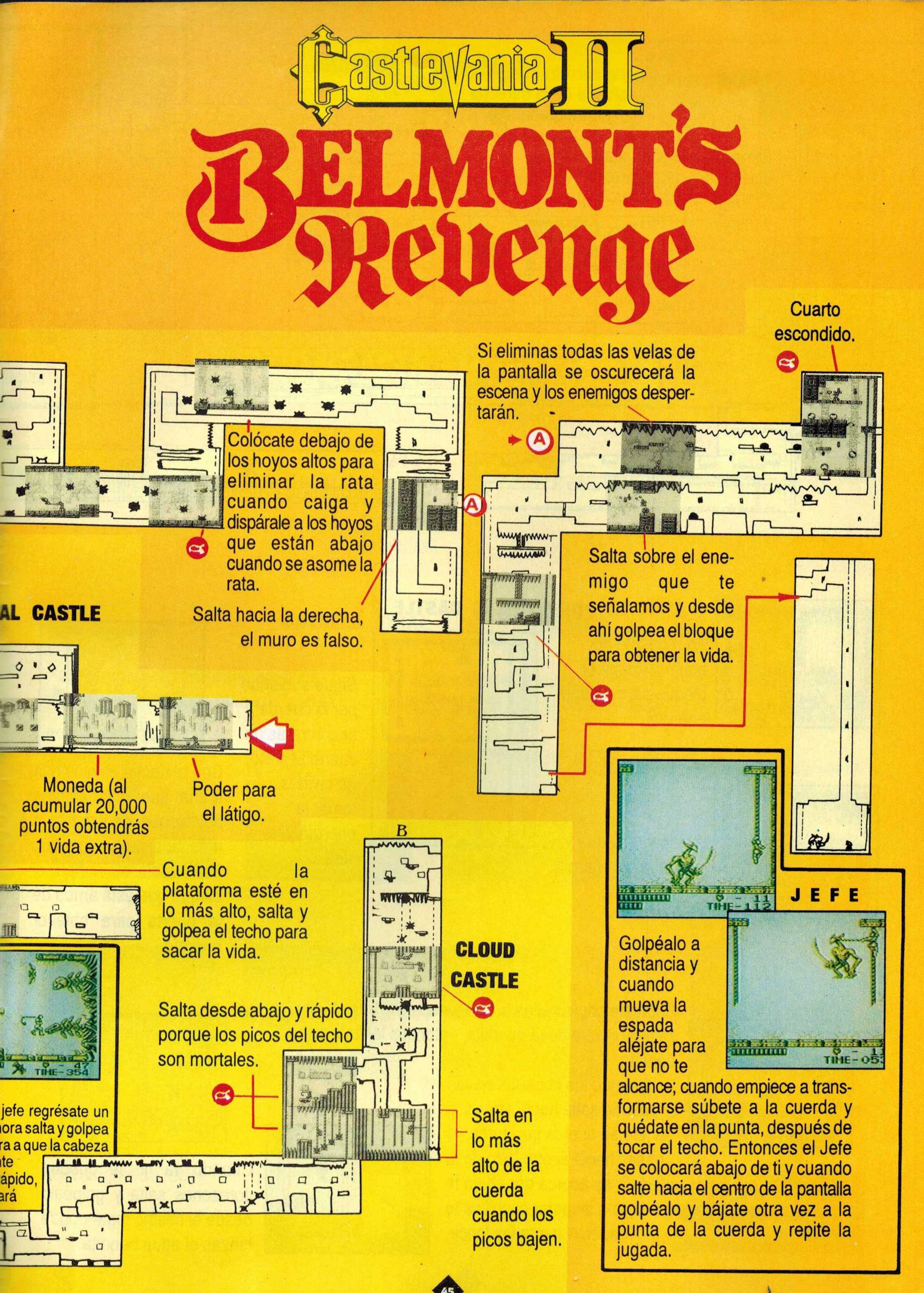


Espera a que te de la espalda este enemigo, entonces baja y colócate de tal manera que te salte; ahora golpéalo cuando toque el piso.



J E F E

Al tomar la esfera para que sa
poco y colócate como indica la f
las vértebras. Luego agáchate y
de abajo las regrese e inmedia
salta y golpea rápidamente. Si
antes de que lance las vértebra
eliminado.



Castlevania II
BELMONT'S Revenge
Cuarto escondido.
Si eliminas todas las velas de la pantalla se oscurecerá la escena y los enemigos despertarán.
A
A
Colócate debajo de los hoyos altos para eliminar la rata cuando caiga y dispárale a los hoyos que están abajo cuando se asome la rata.
Salta hacia la derecha, el muro es falso.
Salta sobre el enemigo que te señalamos y desde ahí golpea el bloque para obtener la vida.
AL CASTLE
Moneda (al acumular 20,000 puntos obtendrás 1 vida extra).
Poder para el látigo.
B
Cuando la plataforma esté en lo más alto, salta y golpea el techo para sacar la vida.
CLOUD CASTLE
Salta desde abajo y rápido porque los picos del techo son mortales.
Salta en lo más alto de la cuerda cuando los picos bajen.
JEFE
Golpéalo a distancia y cuando mueva la espada aléjate para que no te alcance; cuando empiece a transformarse súbete a la cuerda y quédate en la punta, después de tocar el techo. Entonces el Jefe se colocará abajo de ti y cuando salte hacia el centro de la pantalla golpéalo y bájate otra vez a la punta de la cuerda y repite la jugada.
jefe regrésate un
hora salta y golpea
ra a que la cabeza
te
ápido,
ará
TIME-354
TIME-112
TIME-05

PLANT CASTLE

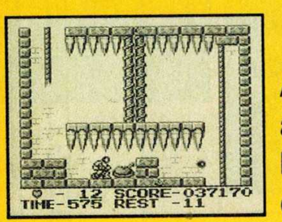
Cuarto secreto (rompe el bloque de la derecha para obtener).

Elimina a las arañas cuando estén abajo para utilizar su telaraña como cuerda y avanzar.

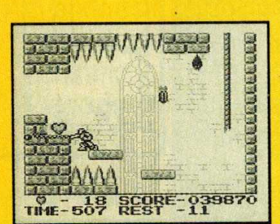
Destruye un ojo para romper el puente.

Desde la plataforma movible lánzale hachas y cuando estés arriba golpéalo con el látigo, sus disparos los puedes destruir con tu látigo.

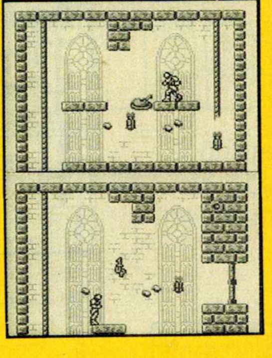
DRACULA´S CASTLE 2



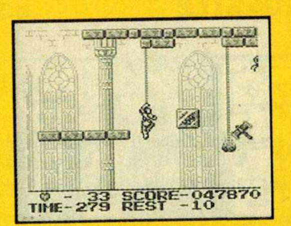
Aquí pásate por abajo y rompe el bloque para obtener energía.



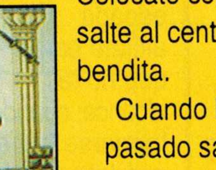
Rompe el bloque y encontrarás energía.



Sigue subiendo por la cuerda y encontrarás un cuarto secreto, no olvides tomar la energía y la vida.

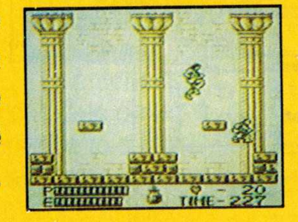


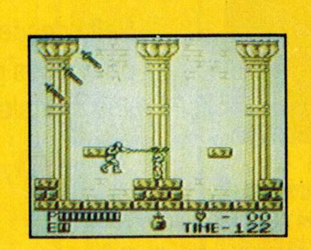
Con el hacha elimina a la araña, que está después del bloque de cristal, lo más abajo que puedas. Más adelante rompe el bloque que está arriba de la puerta para obtener energía.



Colócate como indica la foto y espera a que el jefe salte al centro de la pantalla, entonces lánzale agua bendita.

Cuando los cuchillos hayan pasado salta hacia atrás y si el jefe se acerca por arriba, te pasas hacia el otro lado de la pantalla por abajo; si el jefe se acerca por abajo te alejas por arriba (pero si va a disparar cuchillos te esperas a que los lance.





Cuando ya no te queden corazones salta y golpéalo desde el mismo lugar donde lanzas el agua bendita.

JEFE

DRACULA´S CASTLE 1

Cuarto secreto (rompe un escalón y encontrarás energía).

Golpea el techo y obtendrás una vida. Ahora regrésate, el camino correcto es por abajo.

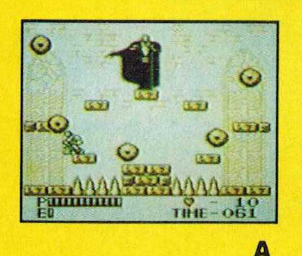
JEFE

Al enfrentarte al dragón, la pantalla avanzará sola y la zona más segura es adelante, como te indicamos en la foto.

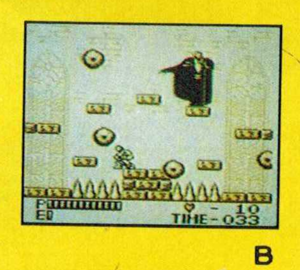
Recuerda que donde se mueve el techo o el piso es por donde saldrá el dragón; cuando el dragón te acorrale golpéalo cuando aparezca por atrás.

BATALLA FINAL VS. DRACULA

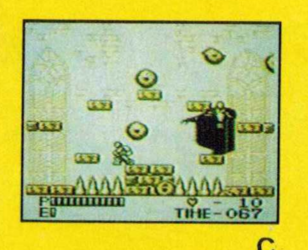
Para eliminar a Drácula primero tienes que saber en qué lugares estarás seguro; para esto te mostramos las 6 posiciones donde te atacará Drácula y dónde te agacharás para que no te toquen las esferas.



A

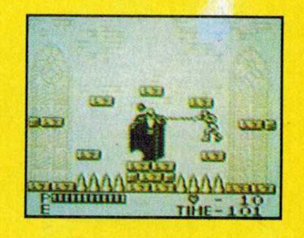


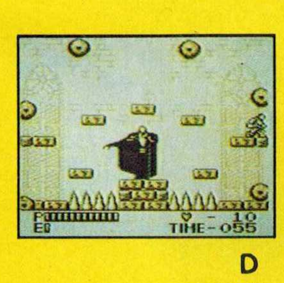
B



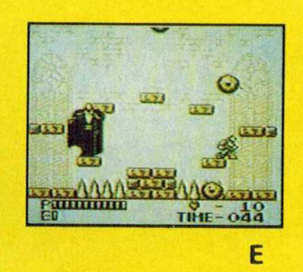
C

Golpea a Drácula en la cabeza una vez cada que aparezca en las posiciones de abajo (C,D,E).

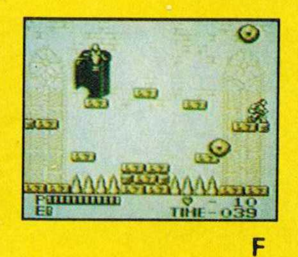




D



E



F

La secuencia en la que se mueve Drácula es: A>E>F>B>D>C>A>D y nuevamente se repite.

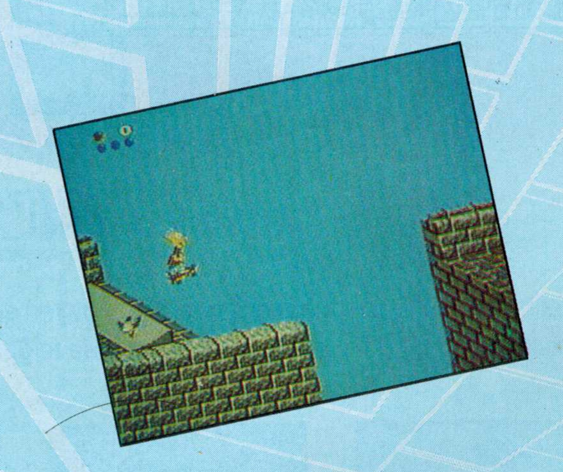


RESET

Esperamos que hayas disfrutado este número de Club Nintendo, para el siguiente te tenemos preparadas más sorpresas como: Cursos Nintensivos de The Simpsons -Bart vs. The World para el NES y Contra III para el Super NES.

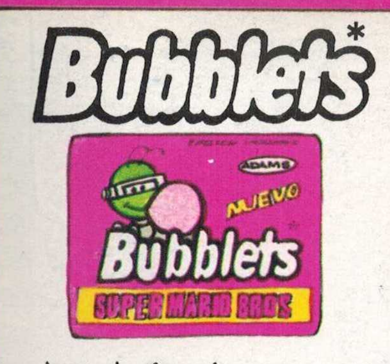
En nuestra sección de ¿Qué hay dentro de...? ve a Mario y a su creador Shigeru Miyamoto. Además, claro, nuestras acostumbradas secciones, y más técnicas de Street Fighter II. Nos vemos en el próximo número de Club Nintendo.



















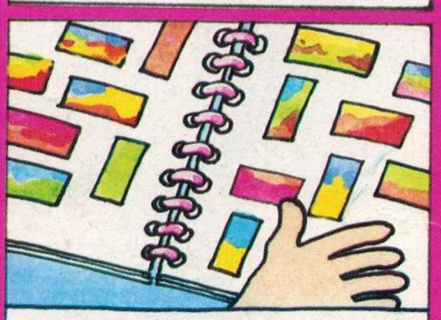


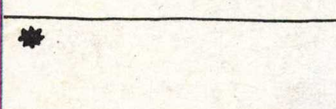












*INVENTA TU PROPIO FINAL

Tu también puedes atrapar a Super Mario Bros MR, búscalo dentro de tus Bubblets.*